ÆÓÐÍÀË Î ÊÎ×ØÈÕ ÊÎÌÏÜÞÒÅÐÍÛÕ È ÂÈÄÅÎÈÃÐÀÕ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

СТРАНА ИГР

02#227
ЯНВАРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

В НОМЕРЕ:



ОБЗОР

Medieval 2: Total War

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ЗА НОВОЙ ВИДЕОКАРТОЙ

СПЕЦ

Легенда о Зельде

RPG-СЕРИАЛ ОТ СИГЕРУ МИЯМОТО: ДВАДЦАТЬ ЛЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ОБЗОР

Dead or Alive Xtreme 2

СОЛНЦЕ, МОРЕ, ДЕВУШКИ

РАЗГОВОР С ГОБЛИНОМ
ИНТЕРВЬЮ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS
ОБЗОР

BULLET WITCH
ХИТ!?

ТЕМА НОМЕРА

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

ЛИНК-ОБОРОТЕНЬ, ВЫХОДИ ИЗ СУМРАКА!

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

ЖАНР RPG


Forgotten Realms
Neverwinter Nights 2
Мир, где легенды оживают...
www.nwn2.com
Licensed by:
Hasbro Properties Group
OBSIDIAN entertainment
ATARI
РЕКЛАМА
© 2006 ООО "Акелла"
Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS.
BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany.
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
М.видео
ВидеоЛенд
СОЮЗ
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ДЕКАБРЬ #02(227) 2007

Всем привет!

В конце декабря Nintendo Wii успешно стартовала в России стараниями «Нового диска», и первая партия консолей была распродана мгновенно. Другое дело, что она была небольшой, и расстановка сил на нашем рынке мало изменилась. Мы все еще живем в стране, где из всех игровых платформ предпочитают PC, а из приставок – продукцию Sony. Тестовые продажи Xbox 360 начнутся только в феврале; когда они закончатся и какой будет официальная цена на приставку, – можно только гадать. Американская версия PlayStation 3 продается в Москве на Горбушке и стоит… 52 тыс. рублей. Европейский релиз состоится, в лучшем случае, в марте, российский – бог знает когда. Так что война платформ нового поколения пока бушует где-то далеко, за океанами, и до нас всерьез доберется очень нескоро.
Зато под занавес 2006 года активизировались издатели PC-игр – в продажу поступили настоящие хиты, вроде Medieval 2: Total War. Даже редакционных специалистов по приставочным играм покорили масштабные битвы с участием тяжелой рыцарской конницы. Эта стратегия наверняка поборется за звание лучшей игры 2006 года, которую мы будем выбирать во втором февральском номере.
Другим претендентом на победу станет The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii, GC). Это неудивительно, ведь у нее хорошая родословная – The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) подавляющим большинством специалистов считается лучшей игрой в истории индустрии. Да и другие представители сериала, созданного гением Сигеру Миямото, так или иначе отличились – об этом и многом другом мы рассказываем в спецматериале «Легенда о Зельде».
Наконец, я рекомендую обратить внимание на рекламный модуль выставки GamEx, которая предназначена для обычных геймеров (как «ИгроМир»), а не одних только профессионалов (как КРИ), и устраивается при поддержке нашего издательства. Мы будем очень рады видеть вас на нашем стенде.



Крупнейший в истории России конкурс для геймеров!

Узнайте больше на стр. 188

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Êîíñòàíòèí Ãîâîðóí	wren@gameland.ru	ãëàâíûé ðåäàêòîð
Àëåêñàíäð Òðèôîíîâ	operf1@gameland.ru	çàì. ãëàâíîãî ðåäàêòîðà
Íàòàëüÿ Îäèíöîâà	odintsova@gameland.ru	ðåäàêòîð
Àðòåì Øîðîõîâ	cg@gameland.ru	ðåäàêòîð
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Àëåêñàíäð Ãëàãîëåâ	glagol@gameland.ru	ëèòåðàòóðíûé ðåäàêòîð

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Äåíèñ Íèêèøèí	spaceman@gameland.ru	ìîíòàæåð
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Îëüãà Áàñîâà	olga@gameland.ru	ðóêîâîäèòåëü îòäåëà
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Îëüãà Åìåëüÿíöåâà	olgaeml@gameland.ru	ìåíåäæåð
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Âëàäèìèð Ñìèðíîâ	vladimir@gameland.ru	ðóêîâîäèòåëü îòäåëà
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Äìèòðèé Àãàðóíîâ	dmitri@gameland.ru	ãåíåðàëüíûé äèðåêòîð
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Åëåíà Äèàíîâà	dianova@gameland.ru	ôèíàíñîâûé äèðåêòîð
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Äìèòðèé Äîíñêîé		îñíîâàòåëü æóðíàëà

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная



VIVA PINATA

ПЛЮШЕВОЕ ЦАРСТВО ПО ВЗРОСЛЫМ ЗАКОНАМ

120

ENCHANTED ARMS

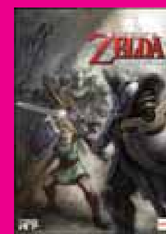
RPG-ДЕБЮТ XBOX 360: ИТОГИ

104



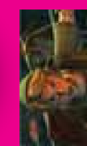
КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS И «БРАТВА И КОЛЬЦО»
НАКЛЕЙКА: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS









СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ — СПЕЦ

ИСТОРИЯ ЗНАМЕНИТОГО РОЛЕВОГО СЕРИАЛА ОТ NINTENDO



36

СТ. ОПЕРУПОЛНОМОЧЕННЫЙ ГОБЛИН — ИНТЕРВЬЮ

ДМИТРИЙ ПУЧКОВ РАССКАЗЫВАЕТ ПРО ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ НАД ИГРАМИ



48

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR — ХИТ!

ЧЕТВЕРТАЯ ИГРА ИЗ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ СТРАТЕГИЙ СНОВА ПЕРЕНОСИТ НАС В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ



98


Ди-джей на вечеринку.
Круглосуточно*.
Аня Смирнова
12:46
1
Функции
Ответить
Назад
NOKIA
NOKIA
Connecting People
Nokia 5300
XpressMusic
Поддержка наиболее распространенных музыкальных форматов
Возможность закачать около 1500 любимых песен, благодаря поддержке карт памяти объемом до 2 Гб
Универсальный адаптер для наушников
Отдельные клавиши для управления звуком
Больше слов, больше музыки!
* Наличие телефона не означает предоставление услуг ди-джея.
Реклама. Все права защищены © Nokia, 2007. Nokia, Nokia Connecting People являются зарегистрированными торговыми марками Nokia Corporation.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.

BULLET WITCH

ХИТ?!

ВЕДЬМАМ БУДУЩЕГО ТОЛЧЕНЫЕ ЛЯГУШАЧЬИ ЛАПКИ НИ К ЧЕМУ!



66

DEAD OR ALIVE XTREME 2

ХИТ!

В ЛЕТНИЙ ОТПУСК – ЗИМОЙ! БЕЗ ОТРЫВА ОТ ПРОИЗВОДСТВА!



108

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

ХИТ!

ИГРА УТЕРЯЛА ТАКТИЧЕСКУЮ ГЛУБИНУ И ЗАМЕНИЛА ЕЕ ПЕРВОСОРТНОЙ ГРАФИКОЙ.



112

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

ХИТ!

ДОСТОЙНАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ RTS ОТ ВОРОНЕЖСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ



116


Акелла
TEST DRIVE®
Unlimited
ATARI
eden GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
ЖАНР ГОНКИ
Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-88-09, akellansk@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"
Акелла

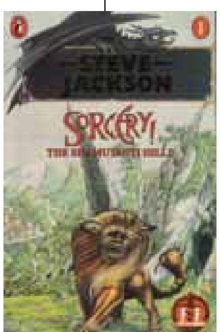
Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ЕЩЕ ПО BURNOUT?

ELECTRONIC ARTS АНОНСИРОВАЛА ПРОЕКТ BURNOUT DOMINATOR.

Помимо анонсированной ранее Burnout 5 для PS3 и X360 издательство Electronic Arts намерено осчастливить фанатов знаменитого «аварийного» сериала и новыми версиями для PlayStation 2 и PSP. В нынешнем году, сообщают «Электроники», на этих платформах появится игра Burnout Dominator. Никаких подробностей как о геймплее, так и о возможном взаимодействии версий Dominator для PS2 и PSP друг с другом пока нет.



FIGHTING FANTASY

GAMES WORKSHOP НЕ ТЕРПИТСЯ ПРЕВРАТИТЬ ВСЕЛЕННУЮ FIGHTING FANTASY В ИГРОВОЙ СЕРИАЛ.

Основатели компании Games Workshop Стив Джексон и Ян Ливингстон собираются создать новый игровой сериал на основе вселенной Fighting Fantasy и уже определились с платформами: ими станут портативные Nintendo DS и PlayStation Portable.

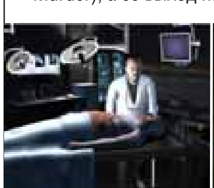
Серия Fighting Fantasy впервые появилась в 80-х годах прошлого века и недавно была переиздана стараниями Icon Books. Сейчас книги этой серии выпущены на 26 языках, а их совокупный тираж превышает 15 миллионов. Именно на популярности вселенной и намерены «выехать» Ливингстон и Джексон: по их мнению, огромная армия фанатов с радостью встретит игровое воплощение Fighting Fantasy.

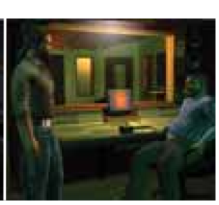
НЕОСПОРИМЫЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

UBISOFT И TELLTALE ГОТОВЯТ НОВУЮ ЧАСТЬ СЕРИАЛА CSI.



После того как предыдущая часть игросериала CSI: Crime Scene Investigation, основанного на одноименном телесериале, разошлась по всему миру в количестве 2,4 миллиона копий, издательство Ubisoft просто не могло не подумать о продолжении. И подумало: в свежем анонсе от французов сообщается, что в разработке находится проект под названием CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence для PC. В нем нас ждут очередная встреча с героями телесериала, страшные преступления и новые улики. Разрабатывается игра студией Telltale Games (создатели CSI: 3 Dimensions of Murder), а ее выход намечен на весну.





С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Sony выпустила небольшое обновление для PlayStation 3, позволяющее ее владельцам запускать на консоли игры для PlayStation 2 из числа тех, что требуют наличия жесткого диска.

Компания Namco Bandai объявила, что обзавестись игрой Tekken 5: Dark Resurrection владельцы PS3 смогут, скачав ее через службу EDI. Строиться это издание будет на доработанной аркадной версии Tekken 5, благодаря чему игроки получат несколько новых режимов, играбельного босса Jinpachi и полноценную поддержку HD 1080p.

Представители Electronic Arts подтвердили, что токийское отделение издательства работает над игрой серии Theme Park для Nintendo DS. Выход Theme Park DS состоится весной.

Компания Sega анонсировала для консолей Wii и PSP игру Alien Syndrome, которая, несмотря на говорящее название, никакого отношения к фильмам серии Alien не имеет. Это осовремененная версия классической аркадной игры Sega образца 1987 года, в которой нам предстоит сражаться с инопланетянами, развивать характеристики своего персонажа и снова сражаться с инопланетянами. Выход обеих версий Alien Syndrome запланирован на лето.

Тим Шафер, давным-давно ливший слезы по поводу того, что в разработанную для Xbox его студией Double Fine игру Psychonauts нельзя поиграть на Xbox 360, может вздохнуть свободно: очередной программный апгейт от Microsoft устранил эту досадную проблему. Наряду с Psychonauts Xbox 360 научилась дружить еще с тремя десятками игр для Xbox.

Electronic Arts анонсировала шутер Medal of Honor Vanguard, в версиях для консолей PlayStation 2 и Nintendo Wii. Обе они поступят в магазины в марте.





ПРО СТАРОГО КОНЯ

РОККИ БАЛЬБОА ПРИХОДИТ НА PSP.

Издательство Ubisoft решило еще раз побеспокоить Рокки «итальянского жеребца» Бальбоа, затащив его в новую игру про боксеров, которая выйдет для консоли PlayStation Portable. Выпуск Rocky Balboa будет посвящен появлению на экранах последнего (если Сильвестру Сталлоне не захочется снять еще одну ленту про то, как 90-летний Рокки костылями лупит по голове очередного зарвавшегося чемпиона) фильма про сами понимаете кого. В самой же игре, как видно по первым скриншотам, нам предстоит сразиться как с противниками из ранних частей «Рокки» вроде Ивана Драго и Клаббера Лэнга, так и со «свеженьким» Мэйсоном Диксоном (в новом фильме его роль сыграл всамделишний чемпион мира по боксу Антонио Тарвер).

В Европе игра выйдет в январе, а американские геймеры получат очередную часть стремящейся в бесконечность саги о Рокки Бальбоа в феврале.



СВЕТЛЯЧОК ОЖИВАЕТ?

КОМПАНИЯ MULTIVERSE ЗАГОРЕЛАСЬ ИДЕЕЙ СДЕЛАТЬ MMO-ПРОЕКТ ПО МОТИВАМ СЕРИАЛА FIREFLY.

Компания Multiverse сообщает о намерении сделать многопользовательскую игру по мотивам телесериала Firefly режиссера Джосса Уидона. Этот самый «Светлячок» прожил на экранах лишь неполный первый сезон и был закрыт, хотя успел собрать не слишком большую, но верную армию поклонников. Позже Уидон снял по мотивам Firefly полнометражный фильм «Миссия Серенити» и на этом, казалось бы, история капитана космического корабля Малколма Рейнольдса и его команды благополучно закончилась. Но теперь, если верить исполнительному продюсеру Multiverse Кори Бриджесу, полюбившаяся многим смесь из фантастики и вестерна вернется к нам в игровой форме.

Правда, пока все это вилами по воде писано. Хоть Бриджес и говорит, что проект Firefly появится в 2008 году, он же отмечает, что сначала необходимо найти команду, которая займется разработкой. Как говорит представитель Multiverse, компания жаждет собрать под свои знамена людей, которые сделают по мотивам «Светлячка» самобытный и оригинальный проект, а не просто копию World of Warcraft или Star Wars Galaxies.









FALLOUT MMO

INTERPLAY ИЩЕТ ИНВЕСТОРОВ ДЛЯ СВОЕЙ НОВОЙ ИГРЫ.

Согласно отыскавшемуся на просторах Сети предложению для потенциальных инвесторов, компания Interplay готовит к запуску устрашающий по размаху проект, действие которого развернется во вселенной Fallout. Разумеется, все изложенное ниже не следует воспринимать как официальный анонс (его пока не было), но информация, тем не менее, любопытная.
Итак, Interplay намеревается продать часть акций, чтобы получить средства для финансирования MMO-игры, основанной на ролевом сериале Fallout. Согласно упомянутому выше документу, подготовка, разработка и запуск этого проекта обойдутся компании в астрономическую сумму – 75 миллионов американских долларов. Разработка его начнется в январе 2007 года, а запуск должен состояться в июле 2010. За три с половиной года (и 75 миллионов!) Interplay намерена создать нечто, что даст геймерам возможность представить, как изменился бы мир, обернись холодная война прошлого века ядерной катастрофой.
Fallout MMOG станет (если с неба на Interplay упадет сундук с деньгами) игрой, за возможность наслаждаться которой геймерам придется исправно вносить абонентскую плату. Согласно прогнозам Interplay, уже в первый год работы проект соберет под свои знамена не менее одного миллиона пользователей. Возвращения вложенных в игру инвестиций компания ожидает через три года после запуска.
Если напрячь память (или какой-нибудь поисковый сервис в Интернете), выяснится, что упоминания о многопользовательской игре по мотивам сериала Fallout появлялись еще в 2004 году. Именно тогда финансово нездоровая Interplay отдала права на разработку третьей части сериала в руки Bethesda и заявила, что сама непременно займется развитием идеи Fallout MMO. То есть, планы компания вынашивает очень давно. Единственная загвоздка в том, что средств на их воплощение в жизнь у Interplay нет.

ПОСТРЕЛЯЕМ В ЧУЖИХ?

SEGA АНОНСИРОВАЛА FPS-ПРОЕКТ ВО ВСЕЛЕННОЙ ALIEN.

Получив лицензию на создание игр во вселенной Alien, компания Sega незамедлительно впилась в нее зубами и всеми доступными конечностями, предчувствуя прибыли, которые маячат на горизонте. Помимо анонсированной в первую очередь ролевой игры про Чужих (читайте о ней на RPG-страничке этого выпуска новостей), компания успела представить публике еще один проект о тех же мерзких тварях.
Разработка его поручена студии Gearbox, что и не удивительно: эта команда набила руку на производстве шутеров с видом от первого лица, к которым и будет относиться новинка. Как раз опыт Gearbox в создании игр про пальбу и разрушения сыграл решающую роль при выборе именно этой команды в качестве разработчика Alien FPS – сообщают представители Sega.
Глава Gearbox Рэнди Питчфорд тоже отмалчиваться не стал и сообщил публике, что он и его команда безмерно счастливы работать с Fox (владельцами прав на Alien) и Sega и особенно его радует, что делать придется не какой-то абстрактный проект, а игру про обожаемых всеми Чужих.
К сожалению, никаких деталей и подробностей об игре представители Sega и Gearbox сообщать не захотели или просто не смогли, потому что их нет. Сейчас Alien FPS находится в зачаточном состоянии – по сути, разработка еще даже не началась. Дата ее поступления в продажу и платформы объявлены не были.







КОРОТКИЕ НОВОСТИ

СНОВА ПРОКОЛ

VIRTUA FIGHTER 5 ВЫЙДЕТ И НА XBOX 360.

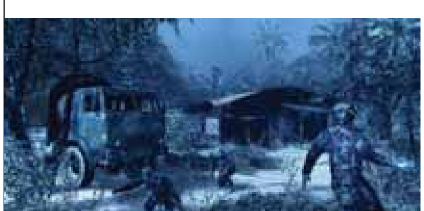
Sony впору рыдать и рвать волосы везде, куда удастся дотянуться: компания потеряла еще один проект, которым ранее могла похвастаться лишь PlayStation 3. Вслед за GTA 4, Fatal Inertia и Assassins Creed в стан кроссплатформеров отправился, пожалуй, самый многообещающий файтинг нового поколения – Virtua Fighter 5. Как сообщают представители Sega, версия этой игры для Xbox 360 выйдет в конце лета. При этом у консоли Sony остается незначительное преимущество: для нее VF5 выйдет раньше. Американский запуск игры намечен на февраль, а европейский – на март.



ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО

РАЗРАБОТЧИКИ CRYSIS ОБЪЯСНЯЮТ ПРИЧИНЫ ПЕРЕНОСА ВЫХОДА ИГРЫ.

Представители студии Crytec просят публику сохранять спокойствие и не убиваться так по поводу переноса даты выпуска шутера Crysis. Игра, выход которой теперь намечен на следующий финансовый год (он начнется в апреле 2007 календарного года), сейчас находится на доработке. Особое внимание в Crytec уделяют многопользовательскому режиму и, что не менее важно, оптимизации. В компании хотят сделать проект доступным как можно большему числу владельцев компьютеров и пытаются умерить аппетиты Crysis по части «железа». Если вы видели ролики из игры и уже успели для себя решить, что поиграть в нее на слабеньком домашнем PC не удастся, не отчаивайтесь – у вас есть шанс!



СЭМ ГОТОВ

PS3-ВЕРСИЯ DOUBLE AGENT ВЫЙДЕТ КАК РАЗ К ЕВРОПЕЙСКОМУ ЗАПУСКУ PS3.

Издательство Ubisoft подтвердило, что PS3-версия Splinter Cell: Double Agent подоспеет к европейскому запуску консоли в марте 2007 года. В поощрение за долгое ожидание владельцы PS3 в Double Agent получат несколько приятных мелочей, среди которых поддержка tilt-функции геймпада системы, дополнительные скины и карты для мультиплеера.

Если же это вас не интересует, вы вполне можете купить версию Double Agent для Xbox 360. Или для PC: компания GFI, пусть и с небольшой задержкой (произошедшей, надо сказать, не по вине локализаторов), завершила перевод, и теперь в «Splinter Cell: Двойной Агент» вовсю разговаривают по-русски.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

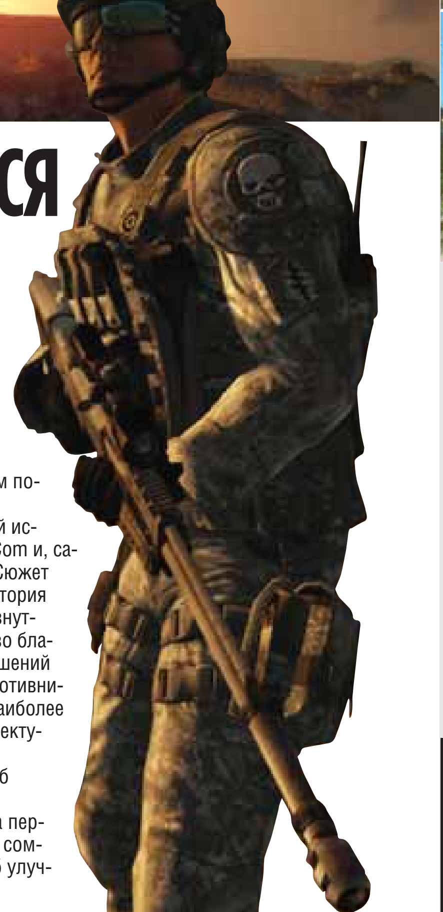
Издательство Electronic Arts получило права на издание artion/RPG Untold Legends для PS3 от Sony Online на территории Европы. Удивляться этому не стоит: игры от SOE обычно распространяются не самой Sony, а сторонними издателями. Что касается даты релиза, о ней не сказано ни слова. Неудивительно, ведь мы до сих пор не можем точно сказать, когда у нас появится сама PlayStation 3.

Компания Funcom счастлива сообщить о начале работ над версией MMO-проекта Age of Conan – The Hyborian Adventures для консоли Xbox 360. О дате ее запуска пока говорить рано, а компьютерный вариант, если не случится ничего неожиданного, выйдет весной. Напомним, что в The Hyborian Adventures нам предложат с помощью меча и магии проложить себе путь в мире неистового киммерийца Конана.



ПРИЗРАКИ ВЕРНУТСЯ

UBISOFT РАСКРЫЛА КАРТЫ, С КОТОРЫМИ СЯДЕТ ЗА СТОЛ ВТОРАЯ ЧАСТЬ GHOST RECON.



Издательство Ubisoft перестало наконец скромничать и разродилось ворохом подробностей о второй части почти тактического шутера Ghost Recon Advanced Warfighter. Первая и важнейшая новость о GRAW2 касается ее платформенной принадлежности: игра выйдет весной в версиях для Xbox 360, PlayStation 3, PC и, какой ужас, PlayStation Portable. Какие различия ожидаются в версиях для «взрослых» платформ и, самое главное, чем пожертвуют, чтобы запихнуть ее на PSP, пока неизвестно.

Зато известно, что в продолжении нас ожидает улучшенный искусственный интеллект врагов, новые возможности Cross-Com и, само собой, новые миссии, в том числе на территории США. Сюжет GRAW2 следует той же линии, вокруг которой увивалась история первой части: 2014 год, переросший в гражданскую войну внутренний конфликт в Мексике, отряд «Призраков» трудится во благо мира во всем мире. Что касается упомянутых выше улучшений ИИ, они коснутся в основном тактики ведения боя: наши противники в GRAW2 будут коварно заходить с флангов, занимать наиболее удобные точки для ведения огня и демонстрировать интеллектуальное превосходство всякими другими способами.

Удивительно, но Ubisoft пока ни словом не обмолвилась об улучшениях, которые ждут многопользовательскую часть GRAW2. Но если вспомнить, какую популярность снискала первая часть именно у любителей сетевых побоищ, можно не сомневаться: в самом ближайшем будущем мы услышим и об улучшениях, и о новых режимах.

MERCURY ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА WII

ПОПУЛЯРНЫЙ ПАЗЛ ГОТОВИТСЯ К ПОКОРЕНИЮ НОВЫХ ПРОСТОРОВ.

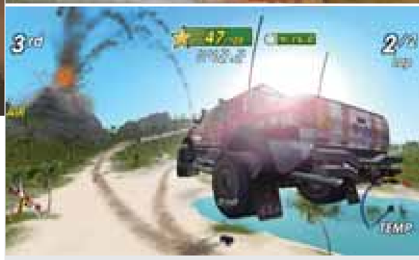
Уже почтивший своим присутствием консоли PlayStation 2 и PlayStation Portable пазл-путешественник Mercury появится весной и на консоли Wii компании Nintendo. Называться он будет Mercury Meltdown Revolution. Как уверяют разработчики из студии Ignition, наряду с реагирующим на движения контроллером Wii новинка поддерживает геймпад Wii Classic и даже геймпад GameCube. Но главным новшеством станет, безусловно, игра с поддержкой Wii-mote.

По словам Питера Роллинсона, Mercury изначально создавалась с прицелом именно на такой контроллер и теперь, благодаря Wii, управление капелькой ртути, пробирающейся сквозь сложные лабиринты, станет как никогда четким и точным.

Последняя по счету, но не по важности техническая подробность: Mercury Meltdown Revolution будет поддерживать формат 480p.









МАШИНКИ ЗАСТРЯЛИ

ВЫХОД EXCITE TRUCK В ЕВРОПЕ ОТЛОЖЕН ДО СЕРЕДИНЫ ФЕВРАЛЯ.

После европейского запуска Wii у многих любителей гонок возник вполне законный вопрос: а где, черт побери, обещанная игра Excite Truck от Nintendo? Отвечаем: она отложена и не появится в нашем регионе вплоть до середины февраля. Для тех, кто не в курсе, сообщаем, что Excite Truck – первый гоночный проект для Wii от Nintendo и в числе его особенностей значится поддержка «самопальных» саундтреков, которые игроки смогут составлять из композиций, записанных на SD-карты. Но куда большего внимания заслуживает управление: восхваляемый всеми контроллер Wii придется держать за оба конца; вращение этого воображаемого «руля» заставит машинки на экране поворачивать.
В Северной Америке Excite Truck уже вышла и благосклонно встречена публикой. О причинах, которые помешали игре появиться в срок на территории Европы, представители «Большой N» тактично умалчивают.

ВРЕМЕНА ГОДА

THE SIMS 2 ЖДЕТ ОЧЕРЕДНОЕ РАСШИРЕНИЕ.

У издательства Electronic Arts поистине бульдожья хватка и собачий нюх на деньги – по памяти перечислить все дополнения к компьютерной игре The Sims 2 сможет разве что самый преданный фанат. В скором будущем, говорят нам «Электроники», мир виртуальных человечков заиграет новыми красками: грядет очередное дополнение под лаконичным названием Seasons.
Главным новшеством «Времен года» станет, собственно, смена времен года. Симоводов ждут весна, лето, осень и зима (фантастика, правда?), а также весь соответствующий им набор погодных эффектов. Вместе с ними в мир The Sims 2 пожалуют и сезонные забавы, вроде игры в снежки, погони за бабочками и катания с горки. Само собой, обновится гардероб: перчатки, плащи, теплые шапки, летние платьица будут обязательно. Еще одним бонусом для фанатов игры станут новые профессии: симы смогут стать журналистами, музыкантами, учителями и адвокатами. В общем, Seasons – типичное дополнение к The Sims 2, где много всего и сразу. В Америке Seasons выйдут в конце февраля. Европейский запуск состоится в первых числах марта.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

WII В СЕТИ

ВЫПУЩЕН БРАУЗЕР OPERA ДЛЯ КОНСОЛИ WII.

Компании Opera и Nintendo, как и обещали, выпустили специальную версию интернет-браузера Opera для консоли Wii. Сейчас первая версия программы доступна для бесплатного скачивания из Wii Shop. Как сообщают представители Opera, финальная версия браузера появится в Сети ближе к весне. После этого еще несколько месяцев (до июня) она будет распространяться бесплатно. А начиная с лета любителям побродить по всемирной паутине придется раскошеливаться: предполагается, что Opera для Wii обойдется примерно в 500 Wii Points, что равно пяти американским долларам.

«ЯБЛОЧНАЯ» КОНСОЛЬ

АНАЛИТИКИ ВНОВЬ ВОЗВРАЩАЮТСЯ К ИДЕЕ ВЫПУСКА ПРИСТАВКИ ОТ APPLE.

Аналитик Джесс Тортора свято верит, что компания Apple запросто может вторгнуться на рынок домашних игровых систем с собственным устройством. Слухи о том, что «яблочники» тайно разрабатывают собственную приставку, уже появлялись, и не раз, но все они так и не нашли подтверждения. Тем не менее, аналитики продолжают размышлять на эту тему и не исключают появления системы на основе ведущих технологий Apple, совместимой с дико популярным плеером iPod. Представители самой Apple, разумеется, делают вид, что их все эти разговоры не касаются.



СМЕРТЬ ПРОДОЛЖЕНИЯМ!

МАРТИН КЕНРАЙТ УВЕРЕН, ЧТО СКОРО ЭПИГОНСТВУ ПРИДЕТ КОНЕЦ.

Разговорившийся в последнее время Мартин Кенрайт из студии Evolution уверен, что пагубное пристрастие издателей к выпуску продолжений популярных проектов плохо сказывается на индустрии. «Понятно, как это работает: стоит выйти одной популярной игре, как совет директоров издателя подсчитывает прибыль и требует от разработчика еще десять точно таких же. Но это наносит ущерб рынку, и так не может продолжаться вечно».

Да, сиквелы – это плохо. Временами (стыдись, EA!) даже омерзительно. Но без них у нас не было бы Final Fantasy XII. И Heroes of Might & Magic V. И много чего еще.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

По информации из благоразумно пожелавших сохранить инкогнито источников, консоль PlayStation 3 не будет запущена на территории Европы в марте нынешнего года. В качестве новой примерной даты указывается сентябрь 2007. Прослышав об этом, глава SCEE Дэвид Ривз вновь заверил публику, что Sony все еще намерена привезти к нам PS3 именно в марте и не месяцем позже. В поддержку этой информации говорит и то, что Sony якобы справилась с производственными трудностями и не сорвет сроки поставок консоли во все регионы.

Информация для расширения кругозора: по последним данным, войну консолей прошлого поколения компания Sony выиграла с чудовищным отрывом. По всему миру продано 111 миллионов PlayStation 2, 24 миллиона Xbox и 21 миллион GameCube. При этом если консоли Microsoft и Nintendo плавно ушли в тень, то PS2 продолжает прекрасно продаваться и сейчас.

Фил Харрисон из компании Sony уверяет, что первые игры для PlayStation 3 используют «менее половины» возможностей, заложенных в систему ее создателями. То есть, умопомрачительная графика, физика и прочие прелести, которые зависят от мощности «железа», у нас еще впереди.





XBOX 360 В РОССИИ

MICROSOFT ГОТОВИТСЯ К ЗАПУСКУ ПЛАТФОРМЫ В НАШЕЙ СТРАНЕ.

Корпорация Microsoft сообщает о скором выходе на российский рынок игровой системы Xbox 360. Уже с начала февраля консоль стартует в нашей стране в тестовом режиме, по завершении которого Microsoft собирается осуществить полноценный запуск платформы. «Мы проводим пилотный запуск, чтобы протестировать в России успешно работающую во всём мире бизнес-модель Microsoft в сфере цифровых развлечений. Кроме того, это программа поможет нам исследовать российский рынок видеоигр и лучше понять предпочтения российских геймеров», – говорит Алексей Бадаев, директор Департамента по продвижению в России и странах СНГ программно-аппаратных развлекательных платформ корпорации Microsoft.

А пока Microsoft готовится исследовать рынок и предпочтения, мы подводим итоги: лед наконец-то тронулся, а Xbox 360 приходит в Россию.

ВЗОРВАТЬ СТАРЫЙ СВЕТ

WII ТРИУМФАЛЬНО ШЕСТВУЕТ ПО ЕВРОПЕ И ПОХОДЯ БЬЕТ РЕКОРДЫ.

Описать успех, с которым консоль Nintendo Wii стартовала в Европе, непросто. Скупые цифры из статистических отчетов не дают представления о том, с каким нетерпением геймеры толпились у магазинов в ожидании собственной коробки с пластиковым счастьем. В какой-то мере триумфальный запуск платформы отражают данные из Великобритании, отягощенные небольшой порцией математики. Итак, в первые 12 часов после старта на укутанных туманом островах было продано 50 тысяч экземпляров Wii. Возьмем калькулятор и умножим 12 на 60, а потом еще раз на 60. Получившаяся цифра – это количество секунд в 12 часах. Выходит, распространители сбывали консоли с удивительной скоростью: больше одной Wii в секунду. И это, между прочим, рекорд для Великобритании и самый удачный дебют платформы в ее истории. Надеемся, у главы британского отделения Nintendo Дэвида Ярнтона не станет на радостях плохо с сердцем.

Общеевропейские продажи системы тоже превзошли все ожидания – 325 тысяч консолей за первые два дня с начала продаж. И да, это тоже рекорд. Nintendo все еще верна своим планам и уверена, что к концу 2006 года количество выпущенных Wii достигнет 4 миллионов. К концу марта 2007 эта цифра должна возрасти до шести миллионов.

P.S. Ах, да. В Австралии Wii в первые четыре дня после старта разошлась в количестве 32 тысяч экземпляров. Стоит упоминать слово «рекорд» или вы уже сами все поняли?




RACING
Акелла
Alarm For Cobra 11 Nitro
Спецотряд Кобра 11
Полицейский Армагеддон
Свободный асфальт городских джунглей и деревенских просёлков - территория под контролем полицейских.
Каскадёрские трюки на бешеных скоростях - полицейские методы.
Вой сирен, автоматные очереди и стрёкот вертолёта - главный хит полицейской радиостанции.
Потрясающая графика воплотит полицейский беспредел в феерических спецэффектах и бескомпромиссно реалистичной модели повреждений.
Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой педантичные немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полицай - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гоночный симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на перегонки с не слишком умными соперниками.
И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.
Новый симулятор дорожного автобезумия покажет наглядно, что есть полицайские гонки!
Alarm For Cobra 11 Nitro - ударь жаркой погоней по автостраде!
SYNETIC The Funfactory
СОЮЗ
М.видео
ХИТ ZONA
Розничная продажа в магазинах "СОЮЗ", "М Видео" и "ХитZona"
РЕКЛАМА
RTL ENTERPRISES
© 2006 ООО "Акелла"
© 2006 RTL Enterprises © 2006 Synetic
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ДЛЯ ДЕДУШКИ

ПОЖИЛЫЕ ЛЮДИ ХОТЯТ ПОЛУЧИТЬ В ПОДАРОК КАРМАННУЮ СИСТЕМУ.

Согласно результатам телефонного опроса, проведенного компанией Harris Interactive, примерно 52 процента дедушек и бабушек Америки желают получить на Рождество в подарок некий «технологический продукт». А половина из них сообщает, что не будет возражать, если в роли детища технологической эпохи выступит портативная игровая система. То есть, пожилые люди, в принципе, не прочь на досуге погонять Марио по экрану (точнее, двум экранам) Nintendo DS. Понимаете намек? Не понимаете? Тогда объясняем: кончайте жадничать и подарите бабушке с дедушкой Nintendo DS! Или (да здравствуют политкорректность и непредвзятость) PlayStation Portable.



О ВИРТУАЛЬНОЙ РЕКЛАМЕ



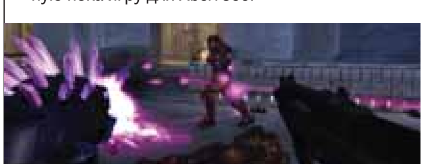
ПРОДВИЖЕНИЕ ТОВАРОВ ЧЕРЕЗ ИГРЫ РАБОТАЕТ НЕ ВСЕГДА.

Будущее внутриигровой рекламы может оказаться вовсе не таким безоблачным, как принято считать. Согласно исследованию, проведенному компанией Bunnyfoot, рекламные баннеры, размещенные в спортивных симуляторах, не привлекают внимания геймеров и не оказывают на них почти никакого влияния. В то же время та же модель, используемая в реальной жизни (все видели рекламные стенды, плакаты и прочее на футбольных и хоккейных матчах, да и любых других соревнованиях), работает более чем хорошо. Получается, далеко не все привычные рекламные ходы хороши в виртуальном мире: придется рекламодателям придумывать что-то новое.

ОДНОЙ СТУДИЕЙ БОЛЬШЕ

БЫВШИЙ СОТРУДНИК BUNGIE ОСНОВАЛ СОБСТВЕННУЮ КОМАНДУ.

Открыла двери студия Certain Affinity, основанная бывшим сотрудником прославленной Bungie, Максом Хоберманом. Как заявил публике сам глава новообразованной команды разработчиков, несмотря на тесные отношения с Microsoft, Certain Affinity не обязана делать игры только для Xbox 360 и вполне может себе позволить погулять на стороне. Тем не менее, в ближайших планах компании измена друзьям из MS не значится. Сначала разработчики займутся выпуском карт для многопользовательского режима Halo 2, а еще они задумали создать неанонсированную пока игру для Xbox 360.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компанию Sony поймали на использовании технологии «вирусного маркетинга». Для продвижения PlayStation Portable эти хитрецы создали сетевой дневник, который якобы вела пара юных геймеров, мечтающих получить PSP в подарок на Рождество. Таким образом в головы читателей вдалбливалась мысль, что PSP – это очень здорово и надо немедля рассказать о ней друзьям. Увы, но обмануть публику не вышло: идею Sony раскусили, и она признала, что журнал был подделкой.

Власти Китая ужесточают контроль над оборотом игр: теперь каждая предназначенная для продажи в стране единица развлекательного ПО должна получить одобрение Министерства культуры. Таким образом Китай пытается защитить жителей от проектов с пропагандой неподходящих для сограждан идей.



РАЗРАБОТЧИКИ, НА СТАРТ!

MICROSOFT ЗАПУСТИЛА СВОИ XNA-ПРОЕКТЫ.

Корпорация Microsoft счастлива сообщить об официальном запуске XNA Game Studio Express и XNA Creators Club. Для тех, кто не в курсе, сообщаем: XNA Game Studio Express – это набор предназначенных для разработки игр инструментов, доступный всем пользователям Windows XP абсолютно бесплатно по адресу www.msdn.com/XNA. XNA Creators Club – платный клуб разработчиков, позволяющий им попробовать свои силы в разработке игр для консоли Xbox 360.
В честь открытия служб Microsoft решила провести конкурс для юных и не очень талантов. Тот, кому с помощью XNA удастся создать самую замечательную игру, увидит ее на просторах сервиса Xbox Live Arcade, куда, как известно, пускают далеко не каждого.
Говоря о XNA Крис Сатчелл из Microsoft раскрыл главный из связанных с инструментарием планов компании: превратить XNA в подобие службы YouTube, только для игр. «Подумайте о сообществе, в котором вы сможете самостоятельно создавать игры, а затем и выкладывать их на всеобщее обозрение с помощью Xbox Live», – строил воздушные замки Крис. Тем не менее, эта идея имеет полное право на жизнь. Существует же рынок shareware-игр, где среди развалов в высшей степени посредственных поделок можно отыскать достойные проекты и даже настоящие шедевры. Так почему бы (при соответствующей поддержке Microsoft) и не образоваться сообществу энтузиастов-разработчиков? Может, спустя несколько лет начинание корпорации Билла Гейтса даст дорогу в жизнь новому Хидео Кодзиме или Питеру Мулине?

БУДУЩЕЕ УЖЕ ЗА УГЛОМ

ВО СНАХ СОЗДАТЕЛЮ MOTORSTORM ЯВЛЯЕТСЯ PLAYSTATION 4.

Создатели гоночного проекта MotorStorm (PlayStation 3) из студии Evolution думают вовсе не о том, как продадут миллион копий своей игры и купят остров где-нибудь в теплых краях. Они размышляют о судьбах мира, будущем и… PlayStation 4. Представляющий компанию Мартин Кенрайт сообщил, что сейчас в его голове роятся мысли о консоли следующего (ну, вы поняли) поколения от Sony: «Я думаю о том, где мы будем через пять лет и как мы туда доберемся. На что будет похож рынок, игры и те, кто их покупает?». Уловили во всем этом потоке сознания мечтателя ключевую фразу? «Через пять лет». Не через шесть, не через четыре, а через пять.
К сожалению, законы, нормы морали и здравый смысл не позволяют нам поймать Мартина в темном переулке, напоить его до неприличия коктейлем «отвертка» и выпытать все, что он знает о PlayStation 4. Но сквозящая в его словах уверенность позволяет предположить, что PlayStation 4, пусть и не ровно через пять лет, но будет. И это еще раз опровергает появившиеся было слухи, что Sony собирается отойти от роли производителя приставок и ограничиться выпуском одних лишь игр.
Как бы там ни было, думать обо всем этом пока рано. А если помнить о том, что на забытом богами континенте под названием Европа PlayStation 3 видели считанные единицы, – так и вообще кощунственно.




SILVERFALL
Волшебный мир Нельвё уже никогда не будет прежним.
Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам.
Согласие сменяется раздором.
Защитники магии ополчились на строителей машин.
Однако новая опасность поглотит и тех, и других.
Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло.
Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные.
Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь?
Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.
8 самобытных рас на выбор
Необычный и увлекательный сюжет
Прорва побочных квестов!
От выбора стороны зависят облик, экипировка и таланты
Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
Более 160 разношёрстных или вовсе чешуйчатых монстров
Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...
У героя может быть до 8 спутников, которые меняются под Вашим влиянием
2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners
MONTE CRISTO
РЕКЛАМА
© 2006 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.видео
ХИТ ZONA
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ХитZona"
Akella

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НА СКОЛЬКО ХВАТИТ WII?



КАКОВА ВЫНОСЛИВОСТЬ НОВОЙ ПЛАТФОРМЫ NINTENDO.
Крис Сатчелл из корпорации Microsoft усомнился, что консоль Wii от Nintendo сможет на протяжении всего срока своего существования привлекать внимание геймеров. В интервью Крис отметил, что Wii на данном этапе действительно популярна, но будущее ее может оказаться не столь безоблачным.
Сейчас Wii выигрывает за счет инновационного управления и низкой по сравнению с консолями конкурентов цены. Но что будет, когда публика насытится возможностями Wii-mote? А когда Sony и Microsoft снизят цену на PS3 и Xbox 360? Не спадет ли интерес геймеров, когда им предложат классические в плане управления и куда более красивые да сложные в техническом плане игры по доступной цене?

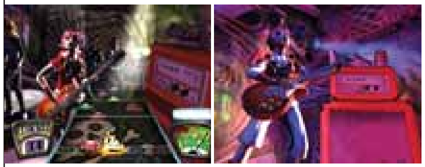
WII ВЫИГРЫВАЕТ

ИССЛЕДОВАНИЕ БРЕНДОВ ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО PS3 СИЛЬНО ОТСТАЛА.
Согласно данным канадской фирмы BrandIntel на середину декабря, симпатии между платформами нового поколения распределились так: Wii господствует на рынке благодаря инновационному управлению и очень низкой цене. Снижают популярность бренда нехватка систем на рынке и «слабая» графика. Xbox 360 отстает от нее не так сильно за счет сильной онлайновой службы и отсутствия проблем с поставками. А вот PS3 находится в глубоком минусе из-за дефицита и, самое главное, высокой стоимости. При этом технические возможности платформы – особенно графика, которую она способна выдавать, – оцениваются очень высоко.



И ТАКОЕ БЫВАЕТ

БЕЙСБОЛИСТ НЕ СМОГ ИГРАТЬ ИЗ-ЗА GUITAR HERO.
Любопытная история вскрылась на днях благодаря сообщению от президента американского бейсбольного клуба The Detroit Tigers. Игрок этой команды Джоэл Зумайя испытывал сильные боли, но вовсе не из-за того, что его сильно лупили бейсбольной битой на поле: он просто слишком увлекся игрой Guitar Hero. Прознавший об этом президент клуба потребовал от спортсмена прекратить подобные развлечения, и свершилось чудо. Джоэл поправился и снова стал приносить пользу своей команде. Теперь главе «Тигров из Детройта» остается надеяться, что Зумайя не купит себе с зарплаты Nintendo Wii и не сломает в игровой горячке руку или еще что-нибудь нужное.

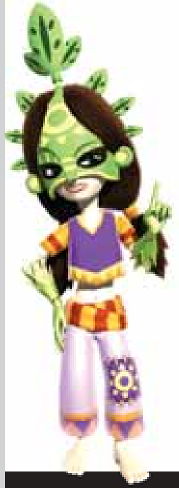


С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Valve нашла новый способ продвижения своей службы цифровой дистрибуции Steam. Новая услуга, которая пока проходит процедуру тестирования, позволит пользователям распространять среди своих друзей так называемые «гостевые пароли», дающие ограниченный по времени доступ к сервису.

Компания Flagship открыла новое отделение под названием Flagship Seattle. В то время как сама компания потеет над многообещающим проектом Hellgate: London, Flagship Seattle займется созданием сетевой RPG Mythos.

Компания GFI заключила контракт с Jowood на издание целой линейки игр. На русском языке выйдут, к примеру, дополнения к Gothic 3 и Guild 2, спортивный симулятор Freak Out – Extreme Freeride и аркадный симулятор Flyboys.





ШЛАГБАУМ ДЛЯ ЖЕСТОКОСТИ

НЕМЕЦКАЯ ЦЕНЗУРА УКРЕПЛЯЕТ ПОЗИЦИИ.

Знаменитая своим превосходным пивом и классными футболистами страна Германия в игровой индустрии известна еще и тем, что таможние правила рейтингования игр жестоки, как мечты о холодном апельсиновом соке в пустыне. И это, видимо, не предел: сейчас группа немецких политиков готовится еще туже закрутить гайки, чтобы развращающим молодежь разработчикам с издателями и думающим только о деньгах распространителям жизнь медом не казалась.
Если до сих пор немецкая процедура рейтингования защищала местный рынок от жестоких игр вроде Dead Rising, будущие изменения могут навсегда избавить геймеров от проектов, где встречается хотя бы намек на насилие. К примеру, под запрет вполне могут попасть игры вроде Call of Duty 3 (да, там убивают людей, но мясо, кишки и маленьких мертвых девочек публике не показывают).
Согласно информации Financial Times, в новом законе найдется место и наказанию для нерадивых разработчиков и распространителей: их за нарушения предлагают запирать в душном помещении со злонамеренными мускулистыми мужчинами на срок до двенадцати месяцев.
Останется ли Германия совсем без шутеров и не придется ли проживающим там геймерам привыкать к Viva Pinata и Loco Roco, станет ясно после рассмотрения в парламенте предложения политиков об ужесточении законов, которое должно состояться в нынешнем году.



ЛЕВШИ ИГРАЮТ ЛУЧШЕ

ЛЕВАЯ РУКА – ЛУЧШИЙ ДРУГ ГЕЙМЕРА.

Читатели постарше, возможно, помнят времена, когда в школах детей, которые предпочитали писать левой рукой, переучивали, чуть ли не насильно заставляя пользоваться правой. Оказывается, это было не только насилие над личностью, но и преступление против геймерского сообщества: как утверждают австралийские ученые, левши в «быстрых компьютерных играх» действуют лучше тех, у кого «рабочей» рукой является правая.
Как уверяет доктор Ник Чербьюин из Австралийского Национального Университета, у левшей обмен информацией между полушариями мозга происходит «более эффективно», что позволяет им лучше проявлять себя в случаях, когда приходится иметь дело с большим количеством поступающей информации или стимулов. В эту категорию попадают и видеоигры.
Разумеется, это не значит, что всем правшам следует примотать правую руку к туловищу и начать развивать левую, чтобы добиться успехов в Counter Strike, но если вдруг вы возглавляете команду киберспортсменов, знайте – прежде чем взять к себе человека, посмотрите, какой рукой он держит мышку.





Акелла
Возвращение Легенды
Корсары
ACTION / RPG
Нелинейность в выполнении игровых квестов:
найдите свой путь прохождения
Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:
выберите свой стиль игры
Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:
прославьте свое имя в веках
Увеличенное количество городов:
покорите их, или сотрите с лица земли
РЕКЛАМА
Seaward.Ru
СОЮЗ
М.видео
ХИТ ZONA
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ХитZona"
© 2006 ООО "Акелла", © 2006 "Seaward.Ru"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Akella

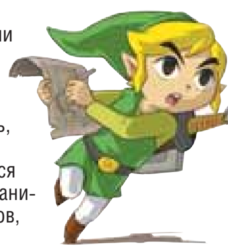
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

БОЛЬШЕ «ЗЕЛЬДЫ»?

СЛУХИ О ПРОДОЛЖЕНИЯХ СЕРИАЛА THE LEGEND OF ZELDA.

По информации журнала Game Informer, игра The Legend of Zelda: Phantom Hourglass для Nintendo DS поступит в продажу на территории Северной Америки в октябре. То же издание утверждает, что продолжательница традиций Twilight Princess для Wii уже находится в разработке. Как и следовало ожидать, официальные представители Nintendo это обсуждать отказались, сославшись на недомогания, занятость, тотальную амнезию и нежелание общаться с людьми, которые занимаются сбором слухов, сплетен и домыслов.



TACTICS НА PSP И DS



FINAL FANTASY TACTICS ЖДЕТ ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ.

Компания Square Enix решила осчастливить владельцев PSP выпуском римейка классической RPG Final Fantasy Tactics для этой платформы. Проект, получивший подзаголовок The Lion War, будет приспособлен к жизни в новых условиях (хвала экрану в 16:9!) и оснащен набором новых профессий для персонажей. А часть сценок на движке заменят видеоролики с использованием технологии cel-shading. Также Square Enix готовит к выпуску еще одну игру: Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire для Nintendo DS. Даты выхода обеих FFT тоже не названы.

ДВУХЭКРАННЫЙ DRAGON QUEST

ДЕВЯТАЯ ЧАСТЬ ПОПУЛЯРНОГО СЕРИАЛА ВЫЙДЕТ ДЛЯ NINTENDO DS.

Продолжение любимого многими сериала Dragon Quest выйдет вовсе не на консолях нового поколения, как многим хотелось, а на хилой, но неприлично популярной Nintendo DS – сообщают представители компании Square Enix. Разработкой игры занимается студия Level 5, которая работала над восьмой частью DQ и готовит сейчас к запуску PS3-проект White Knight Story.
Подробностей об игре пока не так много, но уже известно, что она снабжена многопользовательским режимом: игроки смогут объединяться в партии (до 4 человек одновременно) и уничтожать врагов сообща. Создатель DQ Юдзи Хори обещает, что в девятой его части нас ожидает нечто совершенно новое и в корне отличающееся от всего, что мы ранее видели в играх серии. Выход Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamori Hito запланирован на 2007 год.





Namco Bandai сообщает, что игра Tales of Destiny 2 для PSP поступит в продажу на территории Японии 15 февраля нынешнего года. ToD2 – переделка самой первой представительницы сериала Tales of, выпущенной для консоли PlayStation 2. Никаких подробностей о том, чем «портативная» версия игры будет отличаться от оригинальной, пока нет.

Расположенная в Далласе, штат Техас, студия Soldak Entertainment анонсировала RPG с элементами стратегии Depths of Peril для персональных компьютеров. В этой игре нам предстоит сыграть роль вождя племени варваров, защищающего свой варварский город и соплеменников от варварских нападок других варваров и разных монстров. В общем, Depths of Peril – это игра про варваров. Ее появление в продаже запланировано на первый квартал 2007 года.

Важная новость для всех поклонников сериала Final Fantasy: римейк его третьей части для консоли Nintendo DS появится на прилавках европейских магазинов весной.

Тецуя Номура в интервью журналу Famitsu сообщил, что в 2007 году Square Enix порадует геймеров анонсами сразу нескольких проектов из сериала Kingdom Hearts.







PERSONA РАСШИРЯЕТСЯ

ATLUS ГОТОВИТ НОВОЕ ИЗДАНИЕ PERSONA 3.

Компания Atlus анонсировала режиссерское издание популярной среди владельцев PlayStation 2 ролевой игры Persona 3. Проект создатели именуют не иначе как Persona 3: Fes, где Fes расшифровывается как Festival – разработчики уверены, что новое издание станет для фанатов Persona настоящим праздником.
Вполне вероятно, что их надеждам суждено сбыться: расширенная версия «Персоны» предложит поклонникам сериала немало различных дополнений, в числе которых новый уровень сложности, 23 Персоны и, самое главное, продолжение основной сюжетной линии. После финальной битвы, которая для владельцев оригинальной Persona 3 была последней, обладатели Fes-издания смогут еще около тридцати часов наслаждаться игрой. Дополнительный эпизод расскажет историю андроида Aegis.
Распространяться Persona 3: Fes будет в двух версиях. Первая предназначена для тех, кто уже купил Persona 3 – им достаточно просто приобрести диск с дополнением. А тем несчастным, что с творением Atlus до сих пор не знакомы, достанется издание, в комплект которого входят как сама игра, так и дополнение. В Японии Persona 3: Fes выйдет 19 апреля.

ЧУЖИЕ УХОДЯТ К SEGA



SEGA ПОЛУЧИЛА ПРАВА НА СОЗДАНИЕ ИГР ПО МОТИВАМ ФИЛЬМОВ СЕРИИ «ЧУЖИЕ».

Компания Sega, которая в сознании большинства геймеров прочно связана с синим ежом Соником и его друзьями, любит не только колючих дружелюбных зверушек, но и злобных, кровожадных тварей. Если точнее, то не просто тварей, а самых настоящих Чужих. Чтобы убедить в этом публику, японская компания получила права на создание игр по мотивам серии фильмов о кислотных пришельцах из космоса и тут же заявила, что игр будет много.
Одной из них, как это ни удивительно, станет пока не получившая названия RPG. Правда, хлопать в ладоши и скакать вокруг телевизора рановато: в Sega трезво смотрят на вещи и предупреждают, что ждать игру стоит в лучшем случае ближе к 2009 году. Разработка проекта поручена Obsidian Entertainment, которая ранее славно потрудилась над второй частью джедайской серии Knights of the Old Republic, а совсем недавно выпустила в свет CRPG Neverwinter Nights 2. Платформы, для которых выйдут ролевые «Чужие», тоже пока не называются, но в Sega отмечают, что все внимание разработчики отдадут консолям нового поколения, которые к 2009 году уже перестанут быть диковинкой для публики.





Rogue Galaxy

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 30 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА

Level 5, мастера технологии cel-shading и создатели Dark Chronicle с Dragon Quest: The Journey of the Cursed King, отвечали за разработку Rogue Galaxy – одной из последних японских RPG для уходящего поколения консолей. Обширные пространства, не испорченные экранами загрузки, геймплей с акцентом на экшн, красивейшая графика – все это гарантированно ждет нас в Rogue Galaxy. Скрестим пальцы, чтобы сюжет не подкачал.



Maelstrom

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 5 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



Arthur and the Invisibles

ПЛАТФОРМА: MULTI | КОГДА: 26 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие полтора месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



Crackdown

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 20 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

PC

✓	15.01	Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	CDV Software	Европа
✓	15.01	City Life: World Edition	CDV Software	США
☑	16.01	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard	Европа
	22.01	Alien Shooter: Vengeance	CDV Software	США
✓	23.01	Europa Universalis III	Paradox	США
	29.01	Vanguard: Saga of Heroes	Sony Online	США
	30.01	Battlestations: Midway	Eidos	США
	02.02	Arthur and the Invisibles	Atari	Европа
	05.02	Dead Reefs	DreamCatcher	США
✓	05.02	Maelstrom	Codemasters	США
	06.02	Fuel	DreamCatcher	США
	13.02	LA Street Racing	Groove Games	США
✓	13.02	Test Drive Unlimited	Atari	США
	16.02	Tortuga: Two Shadows	Ascaron	Европа
	19.02	War Front: Turning Point	CDV Software	США
	23.02	Supreme Commander	THQ	Европа
✓	26.02	Jade Empire: Special Edition	2K Games	США

PLAYSTATION 2

	26.01	Arthur and the Invisibles	Atari	Европа
☑	30.01	Rogue Galaxy	SCEA	США
	01.02	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	США
	02.02	Sega Megadrive Collection	Sega	Европа
	05.02	Ghost Rider	2K Games	США
✓	06.02	Ar tonelico: Melody of Elemia	NIS America	США
	06.02	Romance of the Three Kingdoms XI	Koei	США
✓	06.02	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	США
	09.02	Avatar: The Last Airbender	THQ	Европа
☑	09.02	Okami	Capcom	Европа
	09.02	Shrek Smash and Crash	Activision	Европа
	14.02	Super Trucks Racing 2	XS Games	США
✓	15.02	Lumines Plus	Buena Vista	Европа
☑	16.02	God Hand	Capcom	Европа
✓	16.02	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Ghostlight	Европа
✓	16.02	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	23.02	Capcom Classics Collection	Capcom	Европа
☑	23.02	Final Fantasy XII	Square Enix	Европа
	23.02	Naruto: Ultimate Ninja	Atari	Европа
	23.02	Saint Seiya: The Hades	Namco Bandai	Европа
	27.02	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	США

PLAYSTATION 3

	30.01	Sonic the Hedgehog	Sega	США
	06.02	F.E.A.R.	Vivendi	США
✓	20.02	Virtua Fighter 5	Sega	США

Wii

	05.02	Bust-A-Move Bash!	Majesco	США
	09.02	Barnyard	THQ	Европа
✓	27.02	Sonic and the Secret Rings	Sega	США
✓	01.03	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	США
✓	05.03	Mario Party 8	Nintendo	США

☑ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



XBOX 360

	30.01	Fuzion Frenzy 2	Microsoft	США
✓	06.02	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	США
✓	20.02	Crackdown	Microsoft	США
	23.02	Battlestations: Midway	Eidos	Европа
	27.02	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	США

NINTENDO DS

✓	16.01	Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	Capcom	США
✓	19.01	Star Fox Command	Nintendo	Европа
	19.01	Tennis DS	Play It!	Европа
✓	22.01	Hotel Dusk Room 215	Nintendo	США
	25.01	Eye Q	O3	США
	26.01	Charlotte's Web	Sega	Европа
	29.01	Actionloop	Nintendo	Европа
	01.02	SNK vs. Capcom Card Fighters DS	SNK Playmore	США
	02.02	Arthur and the Invisibles	Atari	Европа
	02.02	March of the Penguins	DSI Games	Европа
✓	02.02	Mario Slam Basketball	Nintendo	Европа
✓	05.02	Diddy Kong Racing	Nintendo	США
✓	06.02	Lunar Knights	Konami	США
	06.02	Trioncube	Namco Bandai	США
✓	06.02	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	США
	09.02	Biker Mice from Mars	Game Factory	Европа
	09.02	Garfield's Nightmare	Game Factory	Европа
	13.02	Inuyasha: Secret of the Divine Jewel	Namco Bandai	США
	27.02	Steel Horizon	Konami	США

PSP

	23.01	The Legend of Heroes III: Song of the Ocean	Namco Bandai	США
	26.01	Dungeon Siege: Throne of Agony	2K Games	Европа
	26.01	Rocky Balboa	Ubisoft	Европа
	29.01	The Warriors	Rockstar Games	США
	01.02	M.A.C.H.	Vivendi	США
	02.02	Sega Megadrive Collection	Sega	Европа
	05.02	Ghost Rider	2K Games	США
	06.02	Capcom Puzzle World	Capcom	США
✓	06.02	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	США
	09.02	Avatar: The Last Airbender	THQ	Европа
	09.02	Battlezone	Atari	Европа
	09.02	Blade Dancer: Lineage of Light	Atari	Европа
	09.02	Dead Head Fred	D3	Европа
✓	09.02	Every Extend Extra	Buena Vista	Европа
✓	09.02	Guilty Gear Judgment	Majesco	Европа
	09.02	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	Европа
✓	09.02	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	Европа
	09.02	Rainbow Island Evolution	Majesco	Европа
	09.02	Thrillville	Atari	Европа
	09.02	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
	12.02	Gurumin: A Monstrous Adventure	Mastiff	США
	16.02	Arthur and the Invisibles	Atari	Европа
	16.02	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	18.02	Monster Kingdom: Jewel Summoner	Atlus	США
✓	27.02	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	США
	27.02	Steel Horizon	Konami	США



Sonic and the Secret Rings

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 27 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

Руководимый маленьким белым пультом Соник посещает мир арабских сказок. Скорость? Есть. Красочные пейзажи? Присутствуют. Отзывчивость и интуитивность управления? Надеемся, что будет. После фиаско Shadow the Hedgehog и «Соника» для Xbox 360 скоростным ежам пора исправлять репутацию. Может быть, три десятка рассчитанных на 4 человек мини-игр помогут «Тайным кольцам» приглянуться прессе?



Ar tonelico: Melody of Elemia

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 6 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

Gurumin: A Monstrous Adventure

ПЛАТФОРМА: PSP
КОГДА: 12 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



Хит-Парады

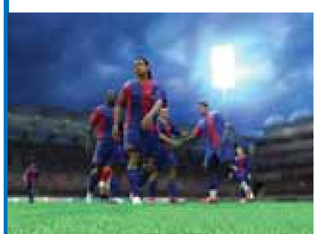
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Любопытная ситуация сложилась на сей раз в наших хит-парадах: обычно склонные к переменам английские чарты ограничились лишь небольшой перетасовкой лидеров (допустив лишь на восьмую позицию слабенькую Happy Feet), в то время как склонные к консерватизму посетители сети магазинов «Союз» совершенно внезапно принялись раскупать средненькие игры далеко не первой свежести. Целых семь игр, в свое время прошедших мимо PS2-чарта «Союза», в предновогодний период решили наверстать упущенное.
В остальных хит-парадах, однако, все по-прежнему. «Боксовые» версии локализаций пользуются успехом: и вторая Medieval: Total War, и адд-оны к F.E.A.R. да второй «Битве за Средиземье»; «Братва и Кольцо», тем не менее, стартовала не так удачно, как ожидалось, уступив даже не столь выдающимся Dogz.
На берегах страны сакуры и Гигантских Вражеских Крабов царствуют не крабы, а покемоны, причем все те же, что и раньше – алмазный с перламутровым. Двое лидеров предыдущей десятки из нынешней испарились, но DS по-прежнему повелевает абсолютным большинством позиций чарта: лишь три нижние строчки остались «большим» консолям. Там-то мы и можем видеть две самые популярные игры для недавно стартовавшей Wii, и «Зельда», на удивление, не одна из них.



Killzone: Освобождение
ПЛАТФОРМА: PSP

Европейский хит-парад





—	1	FIFA 07	Electronic Arts
—	2	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
▼	3	WWE SmackDown! vs RAW 2007	THQ
▲	4	Pro Evolution Soccer 6	Konami
▲	5	Call of Duty 3	Activision
▼	6	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
▼	7	Gears of War	Microsoft
■	8	Happy Feet	Midway
▼	9	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	Lucas Arts
—	10	Cars	THQ

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии







▲	1	Pokemon Diamond	Nintendo	DS
▲	2	Pokemon Pearl	Nintendo	DS
▲	3	Kirby Squeak Squad	Nintendo	DS
■	4	Fushigi no Dungeon: Fuurai no Shiren	Sega	DS
▲	5	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
■	6	Oshare Majo Love & Berry	Sega	DS
■	7	Jump Ultimate Stars	Nintendo	DS
▲	8	Wild Arms: The Vth Vanguard	Sony	PS2
■	9	Wii Sports	Nintendo	Wii
■	10	Pokemon Battle Revolution	Nintendo	Wii

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

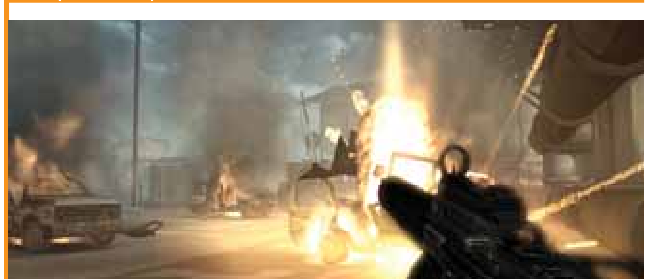
Èíñòðóêöèÿ ïî ïðèìåíåíèþ

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

▲ игра поднялась в хит-параде
▼ игра опустилась
■ впервые попала
— позиция не изменилась

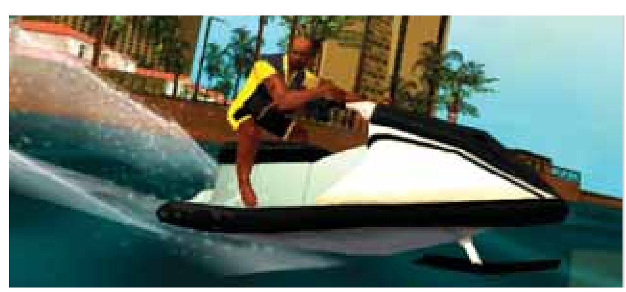
PS2 (GamePark)



▲	1	Black
▲	2	Tekken 5
▲	3	Killzone (русская версия)
▲	4	Grand Theft Auto: San Andreas
▲	5	God of War
▲	6	Resident Evil 4
▲	7	Gran Turismo 4
▼	8	Need for Speed: Most Wanted
—	9	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
▲	10	Soul Calibur III

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



—	1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
—	2	Killzone: Освобождение
▲	3	Need for Speed Carbon: Own the City
▲	4	Daxter
—	5	Loco Roco (русская версия)
▲	6	Tekken: Dark Resurrection
■	7	Сезон Охоты
▲	8	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	9	Medal of Honor Heroes
■	10	Эрагон

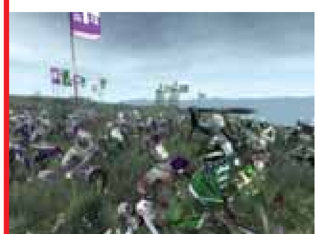
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



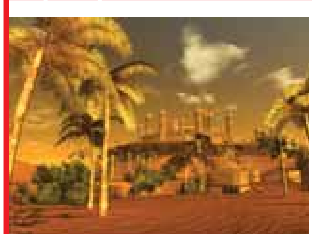

1. Commandos Strike Force
2. The Godfather Limited Edition
3. SSX On Tour
4. James Bond 007: From Russia with Love
5. Urban Reign
6. Need for Speed Carbon: Коллекционное издание
7. Conflict: Global Storm
8. Black
9. GoldenEye: Rogue Agent
10. FIFA 07

PC (Box)




1. Medieval 2: Total War (русская версия)
2. The Sims 2: Питомцы
3. Need for Speed Carbon: Коллекционное издание
4. Gothic 3
5. Властелин Колец: Битва за Средиземье 2. Под знаменем Короля-чародея
6. F.E.A.R. Эвакуация
7. Battlefield 2142 (русская версия)
8. World of Warcraft
9. The Sims 2: Каталог – Все для праздника
10. FIFA 07 (русская версия)

PC (Jewel)




1. Gothic 3
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. Neverwinter Nights 2
4. Войны древности: Спарта
5. Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера
6. Counter Strike Source. Новогоднее издание
7. Волкодав
8. Dogz
9. Братва и кольцо
10. Warhammer: Mark of Chaos

PSP

1. Grand Theft Auto: Vice City Stories
2. Need for Speed Carbon: Own the CIty
3. Tekken: Dark Resurrection
4. Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
5. Эрагон
6. Medal of Honor Heroes
7. Killzone: Освобождение
8. FIFA 07
9. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
10. Сезон Охоты

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ПЛАН ПЯТИЛЕТКИ ДИКТУЕТ ЖЕСТОКИЕ УСЛОВИЯ. ВНОВЬ И ВНОВЬ РЕДАКТОРЫ ДИСКА, ВИДЕОТЕХНИКИ И МОНТЕРЫ СВЕТОВОГО ОБОРУДОВАНИЯ БЕРУТ НА СЕБЯ ПОВЫШЕННЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА. БЕССОННЫЕ НОЧИ, КРАСНЫЕ ПЕРЕТЯЖКИ НА ВСЮ СТЕНУ С ПРОЛЕТАРСКИМИ ЛОЗУНГАМИ «ТРУД СДЕЛАЛ ИЗ ГЕЙМЕРА ЧЕЛОВЕКА», ВПИТЫВАЮЩАЯСЯ В КОЖУ КОПОТЬ ЦЕХОВ ПО ВЫПЛАВКЕ ДИСКОВ... НИЧЕГО НЕ ПОДЕЛАЕШЬ, СТРАНА ТРЕБУЕТ СВЕЖИХ РОЛИКОВ, ОБЗОРОВ И ПРЕВЬЮ. НАЧАЛЬНИК ОТДЕЛА ХМУРИТСЯ – ВЫШЛИ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS И VIVA PINATA, И ИХ СРОЧНО НУЖНО ПУСТИТЬ В ЭТОТ НОМЕР И ЕЩЕ ГДЕ-ТО УМЕСТИТЬ ВТОРУЮ ЧАСТЬ РЕПОРТАЖА С «ИГРОМИРА». В КАБИНЕТЕ РЕДАКТОРОВ ОПЯТЬ ТОЛПЯТСЯ СУРОВЫЕ ЛИЦА РАЗВЕДКИ – ПРИТАЩИЛИ ПРЕВЬЮ COMMAND AND CONQUER TIBERIUM WARS И DARK SECTOR. И ОПЯТЬ РАЗГОРАЕТСЯ СКАНДАЛ ВОКРУГ НЕВЛЕЗАЮЩИХ ТРЕЙЛЕРОВ WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE И BIOSHOCK.

// SPACEMAN



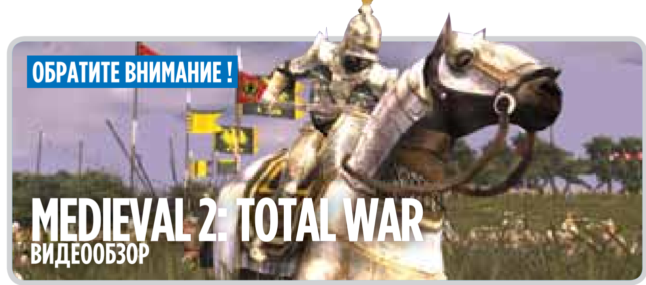
НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО **8** ВИДЕОФАКТОВ

РОВНО **6** ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО **5** ВИДЕОПРЕВЬЮ



ВИДЕОРЕПОРТАЖ

«ИГРОМИР»

Во второй части нашего репортажа мы пройдемся по стендам таких компаний, как «Новый Диск» и «Софт Клаб», заглянем на огонек к монстрам игровой индустрии – Microsoft и Electronic Arts, непременно ознакомимся с продуктами, которые они привезли на выставку, а также возьмем интервью у разработчиков долгожданной S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







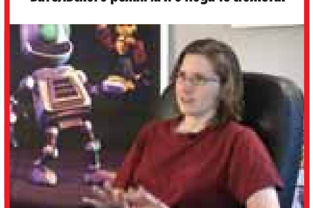
Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

ИНТЕРВЬЮ С ГЛАВНЫМ ДИЗАЙНЕРОМ RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS



Все больше популярных игровых сериалов прокладывают свой путь от PlayStation 2 к ее младшей сестренке – PlayStation Portable. На этот раз такой перебежчицей стала небезызвестная «платформерная» парочка Рэтчет и Кланк. Лесли Мэтисон, главный дизайнер игры, расскажет нам о красотах игры, особенностях многопользовательского режима и о подаче сюжета.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Xbox 360
- World of Warcraft: The Burning Crusade PC
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl PC
- TNA iMPACT! Xbox 360
- Secret Files 2 PC
- Final Fantasy Versus XIII PS3
- Battlestations: Midway Xbox 360
- Dragon Quest IX: Guard of the Starry Night DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Earth Defence Force X Xbox 360
- Command & Conquer Tiberium Wars PC Xbox 360
- Dark Sector Xbox 360 PS3 PC
- Pokemon Battle Revolution Wii
- Monster Madness Xbox 360

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas Xbox 360
- Viva Pinata Xbox 360
- Dead or Alive Xtreme 2 Xbox 360
- Medieval 2: Total War PC
- Спарта: Войны Древности PC
- Lemmings PS2

ТРЕЙЛЕРЫ:
- World of Warcraft: The Burning Crusade PC
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Xbox 360
- BioShock PC Xbox 360
- F1 06 PS3

БАНЗАЙ:
- Azumanga Daioh – Waka Laka (for Osaka)
- За облаками (российский трейлер)
- Эксперименты Лэйн (пре-релизный российский трейлер)
- Amazing Nuts! – She loves the CREAM (клип)

SPECIAL:
- ИгроМир, часть вторая
- Интервью с главным дизайнером Ratchet and Clank: Size Matters

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Трейлер

К созданию каждой игры Blizzard всегда подходит со всем тщанием, выверяет каждую деталь. И игры от этой конторы обладают отличным дизайном, превосходным геймплеем и очень качественными заставками. На этот раз кудесники игрового кинематографа преподнесли нам шикарный трейлер дополнения к World of Warcraft – The Burning Crusade. Для наиболее комфортного просмотра мы снабдили ролик русскими субтитрами.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2 XBOX 360

трейлер

На этот раз злые дядьки с автоматами подошли к делу с размахом и грозят добрым американцам уже на границе с Мексикой. То, что Кленси прописал!



BIOSHOCK 2 XBOX 360 PC

трейлер/геймплей

Новый минутный трейлер – по неписаному правилу роликоделания он наполовину состоит из старого. Зато вторая половина щеголяет новым оружием, монстрами и способностями героя.



F1 06 PS3

геймплей

Отличная графика, орущие наперебой комментаторы и тренер, отображающаяся на асфальте полоса «идеального прохода», изнашивающиеся покрышки – красота, а не гонка!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

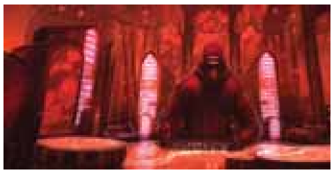
DARK SECTOR XBOX 360 PS3 PC

Бывает так, что разработчики не торопятся делиться видеороликами о своей игре. Но «Страна Игр» все же нашла и спешит приготовить видеопревью!



COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS PC

Совсем недавно разработчики приподняли завесу тайны – третьей расой в игре будут инопланетяне! Однако зеленых человечков так и не показали. Ну и ладно, главное, что GDI и Nod снова в строю!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

VIVA PINATA XBOX 360

В процессе рецензирования игры пострадала лиса, которую Артем Шорохов нечаянно прибил лопатой.



RAINBOW SIX: VEGAS XBOX 360

Прощай, старый-добрый хардкорный симулятор. Здравствуй, динамичный тактический шутер.



DEAD OR ALIVE XTREME 2 XBOX 360

Солнце, море и вода – наши лучшие друзья! Что-то забыли? Ах да! Девушки в бикини!



БАНЗАЙ

«ЗА ОБЛАКАМИ» РОССИЙСКИЙ ТРЕЙЛЕР

Российский трейлер полнометражного аниме «За облаками», снятого выдающимся Макото Синкаем, дает отличное представление не только о стиле мастера, но и о качестве русской озвучки от XL Media.



AMAZING NUTS! – SHE LOVES THE CREAM

клип

Продолжаем демонстрацию стебных музыкальных аниме-клипов из комплекта Amazing Nuts!. Сегодня на экране: мегаполис будущего, крутой полицейский и... ушки от панды?



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL PC



FINAL FANTASY VERSUS XIII PS3



DRAGON QUEST IX DS



• Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Xbox 360 • World of Warcraft: The Burning Crusade PC • S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl PC • TNA iMPACT! Xbox 360
• Dark Sector Xbox 360 • Secret Files 2 PC •Final Fantasy Versus XIII PS3 •Battlestations: Midway Xbox 360 • Dragon Quest IX: Guard of the Starry Night DS

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



СТРАННАЯ ТЕНДЕНЦИЯ ГОЛЛИВУДА СНИМАТЬ СИКВЕЛЫ СТАРЫХ-ДОБРЫХ, НО ДАВНО ЗАБРОШЕННЫХ ФИЛЬМОВ СТАЛА УСИЛИВАТЬСЯ. И ВЕДЬ ВРОДЕ БЫ ВСЕ НА МЕСТЕ, ДА ЧТО-ТО НЕ ТАК. ВНОВЬ ВЕРНУТЬСЯ К ПОДОБНЫМ РАЗМЫШЛЕНИЯМ МЕНЯ ЗАСТАВИЛ ЛЕЖАЩИЙ НА ЭТОМ ДИСКЕ ТИЗЕР «КРЕПКОГО ОРЕШКА 4». В РАСПОРЯЖЕНИИ ИМЕЕТСЯ ПОСТАРЕВШИЙ, НО НЕ РАСТЕРЯВШИЙ ХАРИЗМУ БРЮС УИЛЛИС, КОТОРОГО СНОВА ВЗРЫВАЮТ, БЬЮТ И РОНЯЮТ, ОТКУДА ТОЛЬКО МОЖНО. А ОН ВСЕ НИКАК НЕ УГОМОНИТСЯ! ВПРОЧЕМ, ЧТО-ТО Я УВЛЕКСЯ, У НАС ДИСК ВСЕ-ТАКИ НЕ ПРО КИНО, А ПРО ИГРЫ. А ИНТЕРЕСНОГО ИГРОВОГО КОНТЕНТА У НАС, КАК ВСЕГДА, ХВАТАЕТ – ТУТ И ОГРОМНЕЙШИЙ МОД ДЛЯ ВЕЧНО МОЛОДОЙ BATTLEFIELD 1942, И ВИДЕООБРАЩЕНИЕ ДЖОНА РОМЕРО И ДЕМО-ВЕРСИЯ ДАВНО ОЖИДАЕМОЙ ИГРЫ «ОФИЦЕРЫ», И НАИСВЕЖАЙШАЯ ПРОШИВКА ДЛЯ PLAYSTATION PORTABLE. ПРИЯТНОГО ПРОСМОТРА! //А.УСТИНОВ

НА PC-Части



БОЛЕЕ **1** ГИГАБАЙТА ДОПОЛНЕНИЙ

ПРОШИВКА **3.03** ДЛЯ PSP

ВСЕГО **1** ДЕМО-ВЕРСИЯ



ДЕМО-ВЕРСИЯ

ОФИЦЕРЫ

Game Factory Interactive спешит порадовать стратегов демо-версией своей новой игры Officers. События, разворачивающиеся вокруг высадки солдат в Нормандии, не раз становились ключевыми эпизодами во многих FPS и RTS – вот и здесь, в единственной доступной миссии, игроку предстоит помочь союзным войскам покорить неприступный берег Омахи. В качестве иллюстративного материала имеется небольшой, но красочный и кинематографичный трейлер. Не стоит пускать молодых бойцов на пушечное мясо, ведь в игре работает система совершенствования навыков: чем больше солдаты пробудут в сражении, тем сильнее они станут.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИЯ:
- Офицеры

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake 4
- Racer
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

ПАТЧИ:
- Battlefield 2142 v1.10
- Магия крови: Время Теней v1.11 RU
- Company of Heroes v1.2 – v1.3 RU
- Dark Messiah of Might and Magic v1.02
- Defcon v1.2
- Medieval II: Total War v1.1 RU
- Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption v1.1
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas v1.01

WIDESCREEN:
- Симпсоны в кино (The Simpsons Movie)
- У холмов есть глаза 2 (The Hills Have Eyes 2)
- Шрек Третий (Shrek the Third)
- Крепкий орешек 4 (Live Free or Die Hard)
- 300

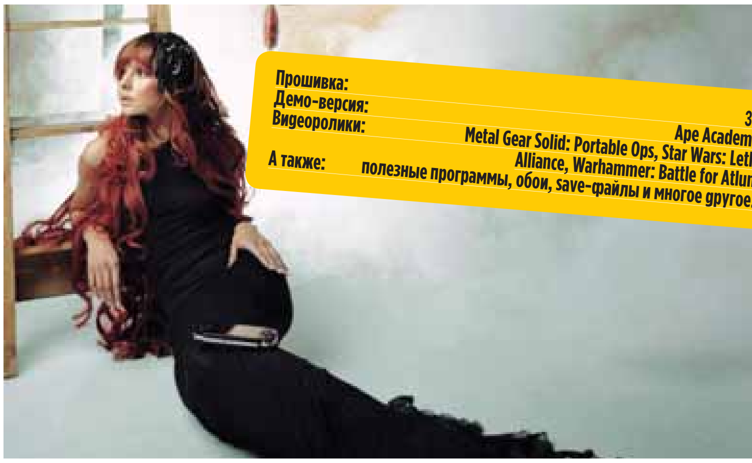
SHAREWARE:
- Bejeweled 2
- Diner Dash
- Fish Tycoon
- Mad Cars 1.06
- Mahjong Match
- Puzzle Game Mystery Case Files Huntsville
- Star Defender 2

СОФТ:
- RemoveIT Pro XT SE 15.12.2006
- Microworld Antivirus Toolkit Utility 8.8.1
- ArtIcons Pro 5.14
- Picasa 2.6.0 build 35.97
- Avant Browser 11.0 Build 39
- BearShare 6.0.0.0
- ComFort 3.00
- CyberGuard 1.0
- FileZilla 3.0.0 Beta 4
- Links Organizer 2.1
- Mail Commander 8.38
- MOBILedit! 2.2.0.2
- PC Wizard 2006 1.713
- RQ Search and Replace 1.71
- Plato DVD Ripper 5.57
- Video Caster 3.43
- Zoom Player Standart 5.00 RC3
- DocumentsRescue Pro 4.4
- File Backup Watcher Pro 2.8.1
- CCleaner 1.36.430
- Registry Trash Keys Finder 3.7.3
- Super Utilities Pro 6.8
- WinHex 13.6 SR 4

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, иллюстрации и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

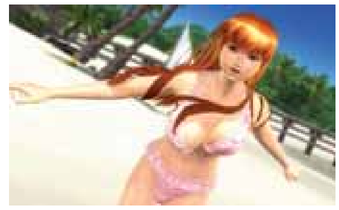


Прошивка: 3.03
Демо-версия: Ape Academy 2
Видеоролики: Metal Gear Solid: Portable Ops, Star Wars: Lethal Alliance, Warhammer: Battle for Atluma
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое gругое...

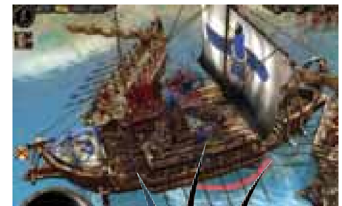
В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся gля чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных gел), а также выкладываем обои gля рабочего стола, gемо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все gля вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

300

Международный трейлер очередной комикс-экранизации, в которой триста отважных спартанцев противостоят армии персов. Жаркие сражения и впечатляющие спецэффекты.



SHREK THE THIRD

Забавный тизер на русском языке переполнен смешными сценами. Осел стал котом в сапогах, Шрэк потопил корабль бутылкой шампанского, а Пиноккио научился словами вгонять злодеев в ступор.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

FILEZILLA 3.0.0 BETA 4

Бесплатный и удобный FTP-менеджер с приятным интерфейсом, множеством полезных инструментов и настроек, возможностью докачки файлов и ограничителем скорости.

CCLEANER 1.36.430

Мощная программа gля очистки компьютера от всевозможного мусора. CCleaner находит и удаляет cookies, временные файлы и историю посещений в Internet Explorer, очищает корзину и чистит реестр.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

COMPANY OF HEROES V1.3

Обновление от версии 1.2.0 go версии 1.3.0 gля русской локализованной версии игры Company of Heroes. Исправлен ряg ошибок и добавлена новая карта gля многопользовательского режима.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR V1.1

Первый же патч устраняет множество ошибок, приводивших к зависанию игры, исправляет погрешности в поведении искусственного интеллекта, а также добавляет ModTool.

FREEWARE/ SHAREWARE

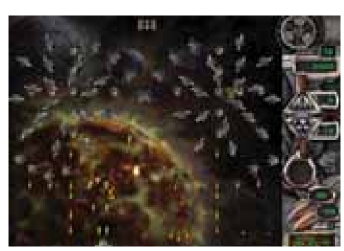
MAD CARS 1.06

Участвуйте и побеждайте в диких автотурнирах на выживание. Соперникам явно не знакомы правила дорожного движения, поэтому и геймерам придется забыть о любезностях и, стуча по клавиатуре, расстреливать неприятеля из автомата или пулять-ся в него ракетами.



STAR DEFENDER 2

Красивый перепев старой-gоброй Galaga. Управляйте космическим истребителем, уничтожайте вражеские корабли с помощью бластеров и разрывных ракет. В конце каждой миссии – сражайтесь с боссом. В отличие от сонма подобных игр, Star Defender 2 обладает весьма симпатичной графикой и достойными визуальными спецэффектами.



БОНУСЫ

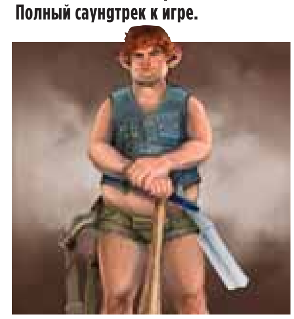
АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала: годовалой, трех- и пятилетней давности.



БРАТВА И КОЛЬЦО

Полный саундтрек к игре.



FLASH-ИГРЫ

Подборка интересных Flash-игр.



WWW

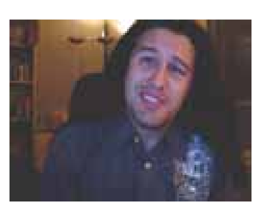
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ВИДЕОСПЕЦ

ВИДЕООБРАЩЕНИЕ ДЖОНА РОМЕРО

Легендарный Джон Ромеро (если кто не знает, являющийся председателем Лиги профессиональных киберспортсменов CPL) рассказывает в своем обращении о разработке, ни много ни мало, «абсолютного киберспортивного шутера» поg названием Severity.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

AGE OF EMPIRES III

Age of Empires III хоть и не пользуется бешеной популярностью, карт к ней выходит ничуть не меньше, чем к The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II. На нашем диске вы сможете найти четыре самые свежие; все они созданы для режима Skirmish. Прежде всего, стоит отметить Winter Wonderland, новогодний подарок от самих разработчиков Age of Empires III. Не меньший интерес вызывает Ville Marie Islands, где игроку придется строить флот, прорывать береговую оборону и высаживать десант. На сладкое – Treasure Mountain и Tropical Islands.




BATTLEFIELD 1942

В этот раз мы выносим на ваш суд свежайшую версию Eve of Destruction. Создатели мода в свое время планировали переделать его под Battlefield Vietnam, потом под Battlefield 2, но так и не ушли с движка первой игры серии. И это только на пользу: на сегодня Eve of Destruction является самой масштабной модификацией, посвященной войне во Вьетнаме. Больше того, по количеству всевозможной техники, оружия, карт и прочего с Eve of Destruction v.50 не способна тягаться ни одна игра по вьетнамской тематике. Любителям напалма по утрам рекомендуем.



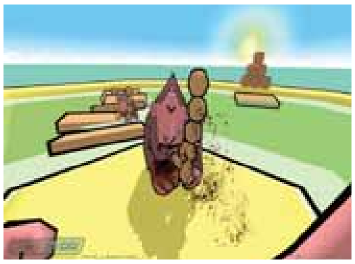

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Давненько никто не выпускал для Counter-Strike: Source наборов карт! The J2 Christmas Mappack содержит всего шесть штук, зато все они – о Рождестве. В данном случае предлагается отметить праздник освобождением заложников или торжественной закладкой бомбы – четыре из шести карт The J2 Christmas Mappack заточены под режим Defuse. Тем, кто предпочитает уровни поменьше, рекомендуем de_Icehouse, de_Xmas Hotel и xmas_Nipperhouse. Для освободителей заложников – xmas_J2eve. Веселого Рождества!




DOOM 3

Для Doom 3 стали появляться не только мелкие модификации, но и тотальные конверсии. В отличие от ужастика Phantasm D3, который мы выкладывали в прошлый раз, Monkeys of DooM V1.0B напугает разве что защитников животных. Ведь вместо бравого морпеха играть придется мультипликационной обезьяной, воюющей с собратьями. Можно тузить врагов врукопашную, но при этом есть шанс получить кокосом промеж глаз. Куда правильнее набрать побольше «снарядов» и закидать ими противника. Уровень в моде всего один, но и это неплохо.




HALF-LIFE 2

Пару месяцев назад мы выкладывали модификацию ExitE Alpha1. Напомним, что главной фишкой данного мода является телепортационная пушка, которой можно буквально прогрызать дырки в пространстве. Идея оказалась востребованной, и авторы мода взялись за его улучшение. Так на наш диск попала версия ExitE за номером 1.5.1. Авторы добавили кучу новых карт, а заодно сделали новую модель телепортационной пушки. Поклонникам мода этого оказалось мало, и на свет появился Exite Community Pack 1.5.2. И это не предел! Ждите обновлений.




RACER

При всей своей бесплатности, Racer разительно отличается от других бесплатных симуляторов. Благодаря мощному коммюнити для этой игры каждый месяц выходит около десятка автомобилей, периодически появляются новые трассы, но самое же главное – Racer выделяется хорошей графикой, которой может позавидовать иной коммерческий проект. В этот раз вас ждет обновленная версия самой игры, а также пять автомобилей – таких как 2004 Renault Fluence и 1986 MAZDA RX 7 GT Tuning.




RFACTOR

Модификация F1 2006 TVR Challenge v1.0 дарит замечательную возможность порулить одним из самых безбашенных суперкаров современности – TVR Tuscan. Да еще и в гоночном исполнении! По сравнению с этой зверюгой даже Porsche 911 80-х годов кажется крайне предсказуемой машиной. При создании TVR Tuscan его разработчики действовали по принципу «больше мощности, меньше электроники», и в результате на свет появился монстр, с которым совладает не каждый водитель.




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Нынешняя десятка плагинов отличается разнообразием. Тут и любителям модных доспехов найдется что примерить, и дома в наличии, и предметов разных с избытком. Настоятельно рекомендуем взглянуть на плагин Warg Riders 1.0, созданный специально для тех, кто терпеть не может лошадей. Вместо них предлагаются ездовые волки, что гнездятся близ Cloud Ruler Temple. А ценители холодного оружия будут в восторге от Vagabond Unique Katanas, добавляющего в игру набор прекрасно проработанных японских мечей.





NEED FOR SPEED
CARBON
EA
Состязания начинаются в городе, где вы должны завоевать почет и уважение соперников из разных районов. Вы очень рискуете, бросая вызов крутым ребятам на дорогих тачках, и можете потерять все. Однако без риска нет победы и признания — ведь даже там, где соревнуются лучшие из лучших, победитель всегда только один. Опасные соревнования обязательно привлекут внимание полиции. И когда обстановка накалится до предела, вам придется покинуть улицы города и перенести гонки в знаменитый каньон Carbon. Здесь-то и начнутся настоящие испытания!
Машина — не роскошь, а средство самовыражения. Миллионы запчастей от именитых производителей, аэрография и яркие наклейки превратят любую колымагу в шедевр дизайнерской мысли. В Need For Speed: Carbon любители автотюнинга смогут использовать революционно новый набор инструментов — Autosculpt™. С его помощью можно менять практически все — от формы кузова, капота, клапанов и системы распределения топлива до детального внешнего вида. Вы можете создать свой собственный дизайн или выбрать одно из 200 готовых решений.
ЕСТЬ ДВА СПОСОБА
ДОБРАТЬСЯ ДО ДНА КАНЬОНА...
Команда
Искусное вождение помогает выигрывать гонки, а надежная команда ведет к мировому лидерству.
Проектировщик
Командный игрок. Создает аэродинамические чертежи – рывок, и вы уже у финишной черты.
Разведчик
Знает карту — и знает, чего на ней нет. Находит краткие пути к победе.
Блокиратор
Груб и отличается агрессивным поведением. Превращает в ад жизнь ваших противников.
Настройщик
Мастер стиля — добавляет панели кузова, выхлопные комплекты, модные покрышки и крылья к вашему авто.
Механик
Поддерживает мотор машины в отличном состоянии, дает скидки при покупке автомобилей и запчастей.
Мастер-наладчик
Решает ваши проблемы. Позволяет получить дополнительные деньги, если вы выигрываете гонку.
PC DVD ROM
PlayStation 2
ONLY AVAILABLE ON:
PSP
12+
www.pegi.info
реклама

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears Without Warning 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51 BloodRayne 2 The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4 Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4 Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII Half-Life Ил-2: Штурмовик

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Для вашего удобства мы в каждом номере публикуем три варианта конфигураций для сборки нового компьютера. По мере снижения цен на комплектующие и при появлении интересных новинок мы будем уточнять их. В рецензиях на игры для PC мы указываем, на какой машине – слабой, средней или мощной – игра полностью раскрывает свой потенциал. Чтобы узнать системные требования игры, посмотрите на цвет надписи в выходных данных статьи – PC, PC, PC.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Игровой PC высшего класса. В продаже можно встретить процессор Intel Core 2 Duo E6700, но сейчас он слишком дорог, и устанавливать его смысла нет. Со всеми необходимыми задачами справится его младший и куда более доступный собрат. Для самой мощной конфигурации мы также выбрали дисковую RAID-систему. Установщик операционной системы потребует специальный набор драйверов, зато потом все игры будут грузиться намного быстрее!

Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 ГГц, 4Мбайт,ядро Conroe, LGA775)	$381
Материнская плата: ASUSTeK P5B Deluxe (P965)	$212
Оперативная память: Corsair 2 Гбайт KIT DDR-II PC-6400	$341
Видеосистема: Sapphire ATI RADEON X1950XT (PCI-E, X1950XTX,256Мбайт)	$342
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320 Гбайт 16 Мбайт (3320620A)	$228
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-760A IDE	$104
Звук: Creative Audigy4	$50
Итого:	$1 658

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Компьютер среднего уровня, как в плане цены, так и в отношении производительности. В будущем пользователь сможет обновить процессор, увеличить объем оперативной памяти до 2 Гбайт, а также сменить видеокарту (скажем, на NVIDIA GeForce 8800).

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 ГГц, 2 Мбайт, LGA775)	$291
Материнская плата: EliteGroup P965T-A (P965)	$116
Оперативная память: 2xHYUNDAI/HYNIX DDR-II DIMM 512 Мбайт PC-5300	$160
Видеосистема: BFG R78256GSOC (PCI-E, nVIDIA 7800GS, 256 Мбайт)	$333
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320 Гбайт 16 Мбайт (3320620A)	$114
CD-привод: DVD RAM&DVD±R/RW&CDRW NEC ND-4571A IDE	$40
Звук: Creative Audigy4	$50
Итого:	$1 102

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Максимально доступная конфигурация выдаст в играх 20-40 кадров в секунду в зависимости от настроек графики. В общем и целом такой компьютер прослужит своему владельцу 6 месяцев, после придется пожертвовать виртуальными красотами и снизить уровень графических настроек. Наиболее целесообразный апгрейд: замена видеокарты.

Процессор: ATHLON 64 X2 3800+ (2.0 ГГц, 1 Мбайт, ядро Windsor, Socket AM2)	$183
Материнская плата: GigaByte GA-M57SLI-S4(nForce 570 SLI)	$141
Оперативная память: Corsair 1 Гбайт KIT DDR-II DIMM PC-4200	$138
Видеосистема: Sapphire <ATI RADEON X1650XT (PCI-E, X1650XT, 256 Мбайт)	$144
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA II 200 Гбайт 8 Мбайт (SP2004C)	$72
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW SONY AW-G170A IDE	$36
Итого:	$715

Все цены указаны по состоянию на 11 декабря 2006 года

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

PC

PS2 PS3

GAMECUBE WII

XBOX XBOX 360

GBA DS PSP

Цветовое кодирование Рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ

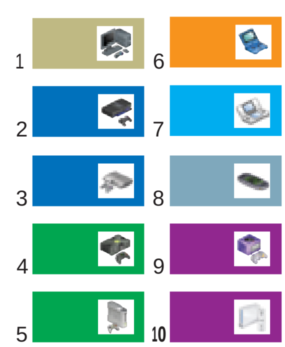
ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ

ОНЛАЙН

Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит только от типа рубрики.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.

1 - PC
2 - PlayStation 2
3 - PlayStation 3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - Game Boy Advance
7 - Nintendo DS
8 - PlayStation Portable
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



Впервые новая игра сериала Legend of Zelda выходит одновременно с запуском очередной игровой консоли от Nintendo. Впрочем, суровая правда в том, что новомодная нинтендовская консоль почти на год задержала нашу встречу с Twilight Princess.

The Legend of Zelda: Twilight Princess – один из самых ярких игровых долгостроев современности. Отсчет, пожалуй, можно вести с незабываемого ролика технической демо-версии GameCube семилетней давности – того самого, в котором почти взрослый Линк сражался с Гэноном на фоне потрясающих декораций в готическом стиле. Что было дальше, мы прекрасно знаем – очередная Legend of Zelda в 2001 году превратилась в красочный интерактивный мультик, неоднозначно воспринятый поклонниками сериала. Попало дизайнерам и за длительные путешествия на мудрой красной





Версия для Wii поддерживает режим Widescreen – специально для телевизоров формата 16:9.

лодке через весь игровой океан в поисках малюсеньких, но важных для игрового процесса островков, разбросанных по карте. Неудивительно, что Nintendo поспешила анонсировать новую игру сериала, на этот раз в точности следующую заданному Ocarina of Time эталону. Twilight Princess создавалась специально для GameCube с целью помочь платформе в непростой битве с Xbox и PlayStation 2. Однако когда до завершения проекта осталось всего ничего, оказалось, что серьезным образом изменить расстановку сил на рынке новая Zelda, вне зависимости от качества, уже не сумеет. Именно в этот момент (видимо, это произошло летом 2005 года) и было принято решение адаптировать игру для новой платформы Nintendo Revolution, которая позднее получила имя Wii. Почему мы уделяем этой истории такое внимание? Все просто – Twilight Princess, несмотря на новаторскую схему управления, по сути остается игрой для GameCube, чрезвычайно качественной, но все же несколько устаревшей в наш век буйного технического прогресса. Как ни удивительно, эта своеобразная старомодность придает ей шарм. А уж ностальгических моментов, приводящих армию поклонников сериала в состояние лирического столбняка, в новой Legend of Zelda навалом.

Сказка о принцессе

О сюжетных особенностях сериала Legend of Zelda можно написать серьезную научную работу, защитить диссертацию и потом смело почивать на лаврах главного «зельдиста» современности. Но мы этого делать не будем – а лишь позавидуем мастерству Nintendo. Шутка ли, в течение двадцати лет переливать сюжетные крохи из пустого в порожнее и при этом сохранять свежесть и оригинальность концепции! Такое удается лишь лучшим рассказчикам современности. В самом деле, из трех неизменных по характеру главных героев и еще десятка кочующих из серии в серию под разными лика-

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo Wii, GameCube
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «ND Videogames»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo EAD
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Nintendo Wii
- **ОНЛАЙН:** www.zelda.com

Автор: Сергей Овчинников ovch@gameland.ru

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Превосходный дизайн игрового мира и персонажей, интригующий сюжет, грамотно исполненные головоломки, замечательная музыка.

МИНУСЫ
Не лучшее применение возможностей Wii-mote, не слишком яркая картинка, устаревшая графика и многие игровые элементы.

РЕЗЮМЕ
С задачей повторить Ocarina of Time в Nintendo блестяще справились. Но мы, откровенно говоря, ждали вовсе не повторения...

Twilight Princess, несмотря на новаторскую схему управления, по сути остается игрой для GameCube. Как ни удивительно, старомодность придает ей шарм.



Дизайн многочисленных противников Линка, как всегда, интересен – на таких злодеях оттачивать мастерство владения Wii-mote становится еще веселее.

ми второстепенных персонажей серьезную сюжетную линию выстроить сложно. На помощь приходит фантазия художников и пара неожиданных сюжетных поворотов. Понятно, что храбрый Линк должен встретить мудрую Зельду и в лепешку расшибиться, чтобы в очередной раз спасти мир от сильного Гэнона. Вопрос лишь в том, как и когда они встретятся и каким именно образом злодей попытается одолеть мир. На этот раз сюжетная пружина закручена мастерски, интригу поддерживают и новые персонажи, среди которых следует выделить новую спутницу Линка – существо из сумрачного мира по имени Мидна. Веселая и саркастичная, она не только играет роль личной феи главного героя из Ocarina of Time, но и служит ключом к разгадке загадочного преображения игрового мира в его сумрачный эквивалент. Еще одно новшество – двуличность самого Линка, молодого рубахи-парня, друга детворы и любимца всей деревни. Сумеречная магия превращает его в сурового волка-оборотня, обладающего феноменальным нюхом и полезной способностью рыть ямы и откапывать сокровища в специально отведенных для этого местах. Ну а светлые чары обеспечивают не только обратное превращение, но и – вуаля! – явление перед нами благородного юноши в зеленой тунике со знакомыми мечом и щитом.

Чрезвычайно ярка в игре и чисто японская составляющая «печальной красоты». Нет сомнений, что авторы Twilight Princess черпали вдохновение у величайших мастеров анимации, и, прежде всего, у Миядзаки. Отдельные эпизоды игры вообще выглядят как часть «Принцессы Мононоке». Неожиданно сильно прописаны в Twilight Princess и экологические мотивы – не случайно мрачный мир Сумрака напоминает типичную компьютерно-цифровую картинку. Кажется, еще немного – и из Сумрака выбежит Нео со всей его «матрицей» и задаст Линку жару. Всему этому Nintendo противопоставляет пасторальные деревушки и очаровательные стада домашне-



Серый и коричневый – основные составляющие цветовой палитры новой Legend of Zelda.



Twilight Princess на GameCube

Выхода GameCube-версии Twilight Princess многие попросту не заметили. Вполне естественно – платформа практически мертва. Однако для тех, кому не по душе своеобразный метод управления при помощи Wii-mote, единственный вариант – именно версия для почтенной GameCube. Она ничем визуально не уступает версии для Wii: по сути дела, это одна и та же игра. Разве что в Wii-варианте главный герой изображен правшой, а не левшой (разработчикам справедливо показалось, что Wii-mote, а значит, и меч, стоит держать именно в правой руке). Достигнуто это было оригинальнейшим способом – горизонтальным инвертированием картинки. Соответственно, зеркальным образом отображается и игровой мир. Так что (особенно если вы поклонник GameCube) можете считать, что на Wii игра вышла неправильная, лишь GC-версия может считаться единственно верной, и Линк-левша пророк ее. Глупости, конечно. Тем не менее, в Сети на эту тему уже разгораются нешуточные дискуссии. Поскольку Nintendo выпустила версию для GameCube весьма ограниченным тиражом (по слухам, в США напечатано лишь 50 тысяч копий), желающим ее приобрести стоит определиться с покупкой побыстрее. Мы предвидим, что в будущем именно эта версия станет знатным раритетом наподобие бесплатной GameCube-версии Ocarina of Time, раздававшейся с предзаказами на Wind Waker и пользующейся сейчас большим спросом на интернет-аукционах.



В образе волка Линку (не без помощи злорадной Мидны) доступны суперприемы, которые позволяют расправиться со всеми врагами одним махом.



Одна из свежайших мини-игр – веселый симулятор традиционной японской борьбы сумо.

го скота (первый кавалерийский опыт Линк получает, собирая стадо в загон на ночлег). И, само собой, рыбалку – чем не идиллия? Так что бросаем контроллеры – и в деревню!

Отзвуки окарины

Прелесть сюжета каждой Legend of Zelda, безусловно, не во вполне предсказуемой цепи событий, а в том, каким образом раскрываются перед нами новые картины, персонажи и образы, и Twilight Princess здесь, пожалуй, на лидирующих позициях. Команде разработчиков во главе с Эйдзи Аонума под присмотром самого Миямото удалось не только придумать интересную историю, но и нарисовать под нее впечатляющих персонажей и красивейший игровой мир. При этом, на протяжении всей игры вас ни на секунду не покинет ощущение, что вы играете именно в Legend of Zelda, ту же самую по сути игру, что и десять лет тому назад. По ходу дела Линк отправляется все в те же храмы и подземелья, что и в предыдущих сериях, встречается с теми же персонажами, выполняет с некоторыми вариациями те же задания. Это вызывает противоречивые ощущения. С одной стороны, именно так и обстоят дела в Legend of Zelda с незапамятных времен – куда же нам деваться без Forest Temple или Goron Mountain? С другой – все это мы уже видели много раз. То же касается и большинства головоломок, которые бывалые игроки в результате щелкают как орешки. Новый антураж и графика – это замечательно, но явно недостаточно для полноценной Великой игры (а именно такой большинство считают Ocarina of Time для N64). Даже прогрессивная на первый взгляд идея с путешествиями между мирами Света и Сумрака (Лукьяненко ни при чем, сомневаемся, что дизайнерам игры удалось найти время, чтобы прочитать «Ночной дозор») – на самом деле, отыгрыш из той же Ocarina of Time, только там в основу легла идея о путешествиях во времени. И функциональная разница (не принимая во внимание визуальную сторону) между Линком в детстве и Линком в юности получалась примерно такой же, как между двумя составляющими Линка-оборотня. Даже Wind Waker, при всех недостатках, представляла собой куда более смелый отход от традиций как в области визуализации, так и в кое-каких игровых моментах. Сдается нам, Nintendo, после не самых радужных откликов прессы и игроков на Wind Waker, попросту испугалась радикальных нововведений и предпочла более спокойный путь под кодовым названием Ocarina of Time 2.

... и Wii-mote'ом погоняет

Как главный козырь премьеры игровой системы Wii (ради чего GameCube-версию игры не только отложили на пару недель, но и существенно сократили ее тираж – чтобы не мешалась под ногами), Twilight Princess просто обязана была в полной мере использовать возможности знаменитого пульта Wii-mote и пристяжного нунчака. Новую схему в Nintendo отрабатывали долго – даже демо-версия на E3 2006 использовала вариант, не похожий на окончательный. Управление реализовано на хорошем уровне – нунчак отвечает за перемещение персонажа, а Wii-mote пригодится при манипуляциях с предметами и в сражениях с врагами. Последнее особенно интересно – при помощи пульта можно по-разному замахиваться мечом, грамотно целиться из лука. Тех, кто ожидал полноценной эмуляции холодного оружия а'ля «Звездные войны», ждет разочарование – перемещение пульта в пространстве во время сражения нужного эффекта не дает. Зато игра позволяет спокойно проводить время – сидя, а не стоя; слегка перемещая пульт, а не размахивая им во все стороны. Встроенный динамик не умолкает, постоянно выдавливая из себя разнообразные звуки. В частности, ему на откуп отдана знаменитая трель открывания сундуков. Вот только качество воспроизведения записи не позволяет получать удовольствие от подобных звуковых «сюрпризов». А тот факт, что опция полу-



Гравитационные головоломки наряду с зубодробительным выравниванием уровня воды в знаменитом Water Temple – самое сложное, что вам предстоит преодолеть на пути к победе.



В Twilight Princess биться придется не только на своих двоих, но и верхом! Жаль, не так часто, как хотелось бы.

Серое vs. Коричневое

На смену цветастым, красочным палитрам игр от Nintendo в Twilight Princess пришла более традиционная для современных проектов серо-коричневая гамма. Конечно же, перед нами не Resident Evil и не Gears of War, но по общему настрою новая Zelda существенно мрачнее не только весело-мультяшной Wind Waker, но и главной предшественницы, Ocarina of Time. При этом «светлый» мир выполнен в коричневатой гамме (почему-то даже зеленые, по идее, деревья оказались с каким-то желтоватым оттенком), а мир Сумрака тяготеет к серой палитре. Разумеется, и большинство потусторонних врагов, судя по всему, в свободное от основных занятий время подрабатывают кочегарами. В духе задумок Wind Waker кое-какие достопримечательности предстают перед нами в практически монохромной палитре, а некоторые – режут глаз резкими цветовыми решениями.



На просторах Hyrule настоящему искателю приключений всегда есть чем заняться. Тем более что территория игрового мира в Twilight Princess как никогда велика.



Управление с помощью Wii-mote лучше всего оправдывает себя в те моменты, когда Линку предстоит по чему-нибудь стрелять.


«Матричные» мотивы нашлись и в новой Zelda – прямо скажем, не ожидали. Впрочем, прелести «цифрового» мира здесь олицетворяют вселенское зло. Интересное откровение от производителя видеоигр.




Качество графического оформления в игре – на хорошем уровне PS2 или GameCube. Откровений не ждите.


Линк наверняка еще вернется. Но какими будут его новые приключения? Для будущей Zelda, созданной специально для Wii, Nintendo наверняка придумает что-то особенное.

чения звуков «прямо в руку» нигде не отключается, потихоньку начинает раздражать.
Нельзя сказать, что управление в Twilight Princess неудобно или неудачно, – оно лишь совершенно вторично, в нем нет никакой необходимости. Все было бы прекрасно и без него, что с успехом доказывает отодвинутая в сторону версия игры для GameCube. Что же касается широко разрекламированной рыбалки, она, безусловно, забавна и наверняка заинтригует истинных фанатов (рыбалки?), однако собственно к игровому процессу имеет мало отношения.

Волшебство не пропьешь

Не случайно уже на протяжении двадцати лет Legend of Zelda остается одной из любимых игр миллионов. Создается впечатление, что волшебники из Nintendo не разрабатывают игры тем же способом, как их многочисленные коллеги из других компаний. Не пишут сотни тысяч строк кода, не создают демо-версии, не проводят фокус-группы. Они попросту колдуют, экспериментируя все с новыми видами заклинаний, способных зачаровать практически любого игрока, лишь бы у него все было в порядке с состоянием души. Да, Twilight Princess сложно назвать лучшей игрой сериала – ведь Ocarina of Time, фактически продемонстрировала нам все то же самое, причем восемь лет тому назад. Но это не так уж и важно. Каждый новичок, впервые знакомящийся с миром Legend of Zelda, тут же почувствует себя как дома и получит от игры максимум эмоций. Люди, знающие и любящие сериал, в полной мере удовлетворят любопытство и вернут на поверхность почти забытые, дремлющие в глубине памяти прекрасные воспоминания. Не удовлетворены будут лишь журналисты, которым, уж никуда от этого не деться, срочно предъявите очередную революцию.
Правильно ли поступили в Nintendo, решив годик подождать с выпуском Twilight Princess? С точки зрения бизнеса – безусловно. Пристальное внимание к новой консоли во время запуска обеспечено, а значит, и интерес к слегка подзабытому сериалу вспыхнет с удвоенной силой. Да и новая небезынтересная система управления наверняка придется по вкусу многим.
Wii, кстати, не позиционируется Nintendo как консоль следующего поколения, прямой конкурент PlayStation 3 и Xbox 360. Она представляет собой нечто иное. То же самое и с новой Zelda – да, next-gen'ом тут и не пахнет. Но, может быть, это и к лучшему? СИ

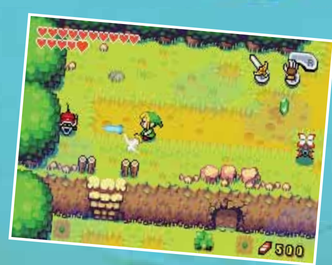


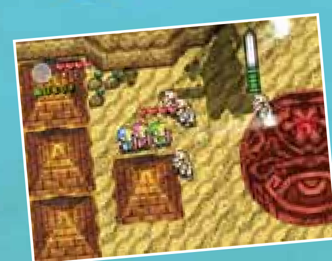
Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Легенда о Зельде

Успех компании Nintendo издавна обеспечивали два сериала – Super Mario Bros. и The Legend of Zelda; позже к ним добавился Pokemon. Однако водопроводчик Марио и карманные монстры-покемоны хорошо известны в России, а вот ушастый воин Линк – не очень. Дело в том, что во времена «Денди» пираты отчего-то не выпускали «желтенькие картриджи» с ролевыми играми для приставки Nintendo; так геймеры пропустили и первые Final Fantasy, и The Legend of Zelda. Super Nintendo в нашей стране уже была не так широко распространена, а Nintendo 64 совершенно потерялась на фоне PS one. И если игры о Марио, несмотря ни на что, геймеры все же находили и пробовали в деле, то о Линке знали только понаслышке. Возможно, старт Nintendo Wii в России даст остроухому воину еще один шанс.









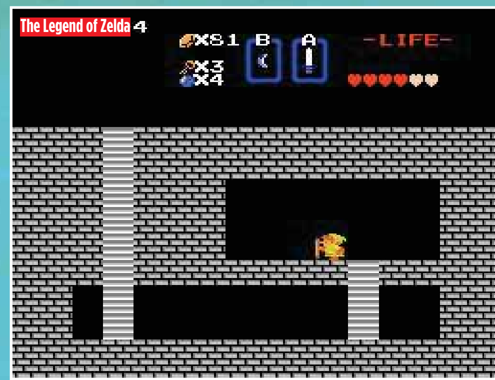
«Легенда о Зельде» необычна во многих отношениях. Начнем хотя бы с жанра. Все игры сериала принято относить к RPG (в крайнем случае – action/RPG), хотя никаких причин для этого нет. В геймплее есть что-то от экшна, adventure, RPG, пазлов и даже платформеров; при этом именно с RPG сходства не так уж много. С тем же успехом к RPG можно отнести Shenmue, Metal Gear Solid или любую другую игру с продуманным сюжетом, отсутствием явного деления на локации, инвентарем и развитием возможностей главного героя. По моему мнению, The Legend of Zelda относят к RPG, скажем так, «из уважения». В расчет идут не составляющие геймплея, а их воздействие на игрока. И по этому качеству The Legend of Zelda очень близка к Final Fantasy или, например, Grandia. И далека от классических action/adventure, вроде Metal Gear Solid или Silent Hill.

Другая важная особенность The Legend of Zelda – личность главного героя (игра, что показательно, носит не его имя!). В каждой части сериала его зовут Линк, но, как правило, это разные создания, просто очень похожие. Обычно Линк – мальчик двенадцати лет, но встречаются и взрослые воплощения – например, в The Legend of Zelda: Twilight Princess. Среди геймеров и игровых журналистов принято считать Линка эльфом, но это не вполне верно. В мире The Legend of Zelda таких существ вообще-то нет, а раса главного героя называется Hylian. Другое дело, что Линк остроух, облачён в зеленый плащ и отменно стреляет из лука. В общем, обладает всеми качествами настоящего эльфа. Что касается личностей конкретных Линков, их принято считать разными людьми, если в самой игре прямо не заявлено обратное. Например, в Majora's Mask и Ocarina of Time один главный герой, в Link's Awakening и A Link to the Past – тоже. Как говорит продюсер Majora's Mask и директор Twilight Princess, Эйдзи Аонума, главная идея The Legend of Zelda заключается в том, что когда миру Hyrule грозит опасность, появляется новый герой – и непременно по имени Link. Наконец, The Legend of Zelda относится к RPG с немым персонажем. Речь идет не об одной лишь озвучке, но и вообще о непосредственном участии в диалогах. Линк только слушает других и изредка выбирает варианты ответов на вопрос. Поэтому об отклике героя на события, о его мнении можно судить только по возгласам и мимике. И даже имя можно менять на любое по выбору игрока.

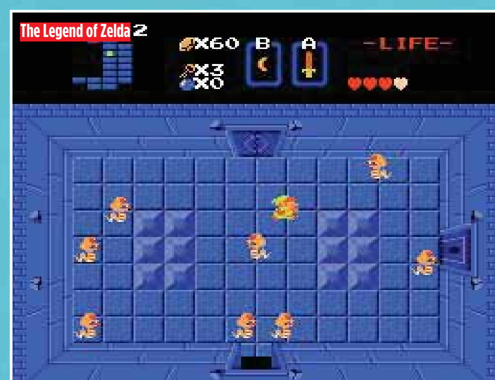
Основой почти всех игр сериала является прохождение уровней – «подземелий». В них нужно сражаться с врагами, решать логические загадки, искать сундуки с сокровищами. А в конце ждет босс, охраняющий некий важный для прохождения игры предмет. В этом смысле The Legend of Zelda схожа с сериалами Metroid, Mega Man и Castlevania (который, кстати, тоже часто относят к RPG). Однако геймер волен выбирать, в каком порядке проходить уровни, – они объединяются в цельный виртуальный мир, по которому можно свободно перемещаться. Сигеру Миямото, создатель сериала, признался журналистам, как родилась идея самой первой The Legend

















Отец Зельды

Начать стоит с того, что Сигеру Миямото – наверное, самый талантливый разработчик видеоигр в мире. В отличие от Юдзи Наки, Питера Молине или Мишеля Анселя, Миямото – человек, игры которого и получают самые высокие оценки в прессе, и завоевывают любовь миллионов геймеров, и приносят огромные прибыли издательству. Он умеет создавать шедевры, чье культурное влияние распространяется далеко за пределы геймерской тусовки. Выпустить игру, которую кучка фанатов будет считать произведением искусства, и выбросить на ветер деньги издателя куда проще, чем кажется. Сделать так, чтобы искусство «пошло в народ», гораздо сложнее.

В чем секрет? Сигеру Миямото – настоящий перфекционист. Он никогда не позволит выпустить свою игру недоделанной. Да и не только свою – он имеет право вмешиваться в работу любой из внутренних команд Nintendo. Например, однажды компания собиралась издать Twinkle Popo с прогнозируемыми продажами в районе 200 тыс. копий. Сигеру Миямото заявил, что после небольшой доработки она превратится в настоящий хит. В итоге игра вышла под названием Kirby's Dream Land и разошлась по миру тиражом в 5 млн. экземпляров. The Legend of Zelda: Ocarina of Time должна была поступить в продажу в день старта Nintendo 64 – в 1996 году. Миямото настоял на переносе даты релиза. И эта RPG появилась в магазинах лишь двумя годами позже, стала лучшей игрой в истории индустрии и принесла Nintendo полмиллиарда долларов. С The Legend of Zelda: Twilight Princess – та же история. Поначалу игрой занимался продюсер Эйдзи Аонума, и в конце 2005 года игра могла поступить в продажу. Однако Миямото не очень понравился результат, и он взял руководство проектом на себя. Результат перед вами.



of Zelda. Оказывается, еще мальчиком он любил бродить по лесам и полям в окрестностях Киото. Там его постоянно ждали открытия, вроде притаившегося в самой чаще озера или богом забытой деревушки. Больше всего он запомнил приключение с пещерой, которую обнаружил в сердце леса. Поборов страх, Миямото вооружился светильником и отправился внутрь. Именно эти детские впечатления гейм-дизайнер и попытался в дальнейшем передать геймерам.

Начало

В 2006 году на широкие экраны вышел фильм Grandma's Boy (в российском прокате – «Мальчик на троих»), один из героев которого хвастается: «Я прошел The Legend of Zelda еще до того, как начал ходить». Мне, к счастью, в 1986 году было целых шесть лет, и на двух ногах я стоял крепко, вот только в Советском Союзе мало кто слышал о приставке NES. Меж тем нельзя оценивать The Legend of Zelda, не учитывая дату ее появления на свет. Тогда были широко распространены невероятно увлекательные, но чудовищно простые аркадные игры; главная их задача – пройти много уровней и набрать рекордное количество очков. Средний возраст геймеров тоже был куда ниже, чем сейчас – примерно такой же, как у Миямото, когда тот исследовал свои пещеры. The Legend of Zelda оказалась разительно непохожей на хиты того времени и подарила миллионам подростков, уставших от бесконечной погони за рекордами, иллюзию настоящего приключения. Герой игры оказывался выброшенным в целый волшебный мир без карты, без толкового оружия и хотя бы малейшего представления о том, куда идти и что делать. Единственный вменяемый источник информации – прилагающийся к игре мануал – не был особенно щедр на советы. The Legend of Zelda – игра для любознательных. Для тех, кто хотел не просто проходить уровни один за другим, а изучать мир, знакомиться с его обитателями, выслушивать их жалобы и один за другим добывать квестовые предметы – в том порядке, который считал нужным. Недостаток информации подбивал на эксперименты. «А что будет, если сходить в ту пещеру?» – задавался вопросом геймер, невольно повторяя мысли маленького Миямото, и делал шаг в неизведанное. Необходимость в дополнительной прокачке (из-за которой хоть в Final Fantasy, хоть в Diablo, герою нужно выполнять все квесты строго по очереди) отсутствовала. Ведь Линк с самого начала может обычным мечом зарубить любого монстра. Это лишь вопрос навыков геймера, а не его подопечного. И, как следствие, он может пойти в любой лабиринт, не заботясь об уровне обитающих там врагов!

Сюжет самой первой The Legend of Zelda (NES, 1986) заложил основу для мифологии всего сериала. Злой колдун Ганон овладел артефактом Triforce of Power и с его помощью подчинил себе почти весь мир Hyrule. Для окончательной победы ему,

Немного статистики

Список суммарных продаж всех игр самых популярных сериалов.

Mario	193 млн.
Pokemon	155 млн.
Final Fantasy	68 млн.
The Sims	54 млн.
Madden NFL	51 млн.
Grand Theft Auto	50 млн.
Donkey Kong	48 млн.
The Legend of Zelda	47 млн.
Sonic the Hedgehog	44 млн.
Gran Turismo	44 млн.

Продажи игр сериала Zelda

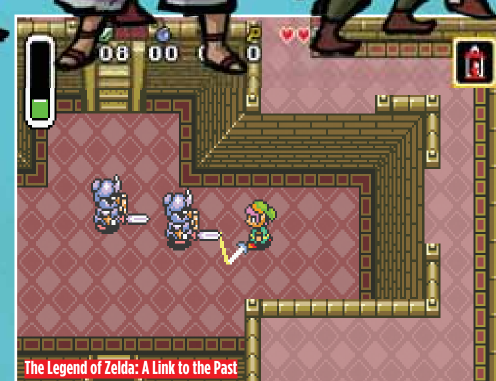
The Legend of Zelda	6.51 млн.
The Legend of Zelda II: The Adventure of Link	4.38 млн.
The Legend of Zelda: A Link to the Past	4.61 млн.
The Legend of Zelda: Link's Awakening	3.83 млн.
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	7.6 млн.
The Legend of Zelda: Majora's Mask	3.36 млн.
The Legend of Zelda: The Wind Waker	3.07 млн.
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	3.96 млн.
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	3.96 млн.
The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords	1.4 млн. (США)





The Legend of Zelda II: The Adventure of Link





The Legend of Zelda: A Link to the Past

однако, нужен еще и Triforce of Wisdom, хранительницей которого является принцесса Зельда. Узнав о намерениях чародея, она разделила артефакт на восемь частей и спрятала их в разных уголках своего королевства. Перед неминуемым пленением она отправила верного слугу по имени Импа на поиски героя, который бы спас ее и весь мир от злодея. Им и стал Линк. Чтобы добраться до цели, пришлось сначала найти несколько важных предметов, вроде лестницы, лука со стрелами и плота. Каждый из них позволял преодолевать определенный тип препятствий и получать доступ к новым подземельям. В конце концов Линк собрал все восемь частей Triforce of Wisdom, победил Ганона и спас Зельду. В общих чертах так же выглядит любая The Legend of Zelda – вплоть до самой последней.

Любопытно, что во второй части – The Legend of Zelda II: The Adventure of Link (NES, 1988) – Сигеру Миямото переборщил с нововведениями. Куда ни плюнь – вторая часть противоречит первой. Добавились очки опыта и случайные битвы (Random Encounter), и почему-то исчезли деньги. Для общей карты мира по-прежнему использовался вид сверху, однако подземелья исследовались с видом сбоку, и по геймплею The Legend of Zelda II весьма напоминает платформер. Вместо того чтобы собирать артефакты, герой разносит их по подземельям и прячет. Исследование огромного мира заменено обычным прохождением уровней, зато сражения разнообразились. Игра стала больше походить на обычные консольные RPG того времени, вроде Exile. Наверное, если бы идеи второй части The Legend of Zelda были приняты на вооружение, то сериал превратился бы еще в одного конкурента Final Fantasy и Dragon Quest. Однако этого не произошло.

Рождение легенды

The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES, 1992) – одна из лучших двухмерных игр в истории – определила дальнейшее развитие сериала. Это уже было время SNES; геймеры и разработчики уже были хорошо знакомы с Final Fantasy, Dragon Quest и Phantasy Star. Сильно выросли требования к качеству графики и сюжету ролевых игр. Требовалось найти путь, позволяющий и сохранить индивидуальность сериала, и не растерять его старых поклонников, и привлечь новых. Посему решением Сигеру Миямото третья часть The Legend of Zelda вернулась к истокам. По-прежнему использовался только вид сверху (вернее, «в три четверти»), а Линк свободно путешествовал по всему миру. Никакой прокачки не требовалось – любого врага можно убить обычным мечом. Зато Линку, как и прежде, приходилось собирать полезные дополнительные предметы, вроде бумеранга.

Сохранив основы геймплея, разработчики многократно улучшили качество каждой из его особенностей. Впервые появился продуманный сюжет с живыми диалогами, множеством запоминающихся персонажей. В Link to the Past действие происходило в том же Hyrule, но в десятки раз большем и разнообразном. За каждым углом героя ждали могучие волшебники, таинственные красавицы, наглые воришки и храбрые воины. Как и прежде, прохождение не было линейным – геймер сам выбирал, какие приключения ему больше по душе. Во многом игра походила на Light Crusader, Land Stalker и в особенности Beyond Oasis для Mega Drive, хорошо знакомые российским геймерам. На каждом шагу может встретиться препятствие, за которым таится дорога в неизведанный уголок мира. Чтобы его преодолеть, нужно сначала добыть некий предмет или получить новую способность. Причем эти предмет или способность открывают доступ не к одному конкретному новому проходу (как в большинстве RPG), а сразу ко многим (путь к которым ранее преграждали одинаковые препятствия). Иногда нужно вернуться в самое

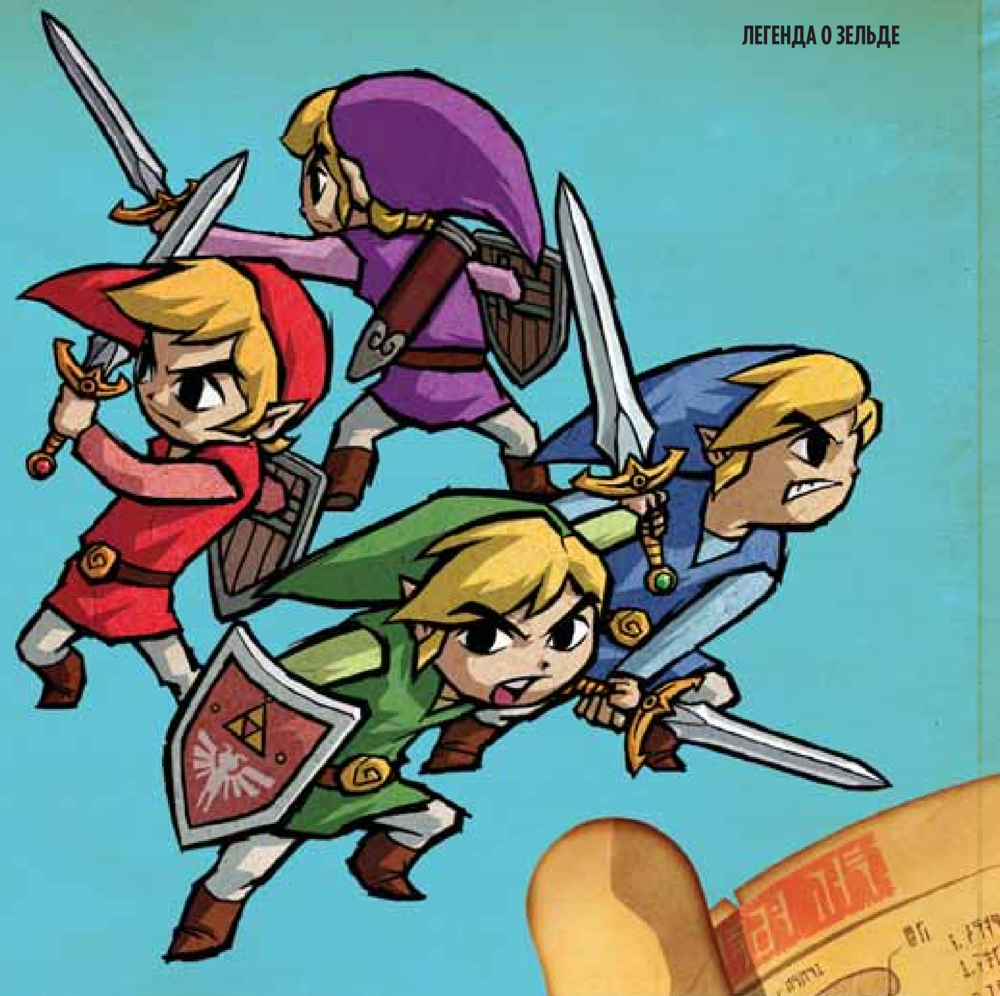




The Legend of Zelda: A Link to the Past



The Legend of Zelda: Link's Awakening



На Nintendo 64 было возможно то, к чему современные консоли и PC пришли с большим трудом и совсем недавно, – создание огромного единого трехмерного мира.



начало игры, чтобы добыть какой-нибудь особо секретный сундук. Наконец, настоящим шедевром гейм-дизайна стали подземелья – в меру запутанные, изобилующие интересными логическими загадками и населенные красивыми и весьма разнообразными врагами. Логичным продолжением Link to the Past стала Link's Awakening (GB, 1993), позже переизданная для GBC. Сохранив в неприкосновенности основы геймплея, разработчики сменили место действия. Впрочем, выдуманный остров Koholint все равно очень сильно напоминал Hyrule; перекочевали в новую игру многие персонажи и боссы. Другое дело – сценарий. Вместо привычной сказки о борьбе добра со злом мы получили сюрреалистическую историю о сне Линка. Дескать, герой плыл на корабле, который потерпел крушение, и очнулся на неведомом берегу. Отогревшись у местных жителей, он тут же отправился исследовать местные пещеры. Впрочем, и лабиринты, и враги, и боссы нарочито неправдоподобны; нет в игре и драматического накала. А после прохождения последнего подземелья герой… попросту просыпается. И, наконец, в Link's Awakening впервые появилась важная особенность сериала – герой научился играть на музыкальных инструментах.

На пике славы

Как известно, многие жанры испытали нешуточные потрясения при переходе из 2D в 3D. Сигеру Миямото как-то сравнил работу над The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998) с лишением девственности. Действительно, для развития игрового дизайна проект сделал столько же, сколько Super Mario 64 или, скажем, Final Fantasy VII. Однако у Ocarina of Time даже не нашлось достойных соперников, на ошибках которых можно было бы учиться. Никто не знал, какой должна быть трехмерная The Legend of Zelda – имелась лишь идея, что основы игрового процесса обязаны остаться незыблемыми.
Как ни странно, сохранить дух и букву оригинала помогли особенности приставки Nintendo 64. В отличие от PlayStation и Saturn, она работала на картриджах. А это означало, что, с одной стороны, можно забыть о CG-роликах, иллюстрирующих сюжет игры, а с другой – избежать длительных загрузок уровней. На Nintendo 64 было возможно то, к чему современные консоли и PC пришли с большим трудом и совсем недавно, – создание огромного единого трехмерного мира, по которому геймер свободно разгуливает без каких-либо задержек. Эта технология идеально подходила для The Legend of Zelda – оставалось только расставить сундуки с сокровищами, врагов и ловушки. Напротив, классическим японским RPG с витиеватыми беседами, случайными битвами на отдельных аренах и управлением целым отрядом персонажей совершенно не мешали загрузки, зато жизненно необходимыми оказались CG-ролики. Именно поэтому такого типа игры расцвели пышным цветом на PlayStation и Saturn. В то же время action/RPG на этих платформах переживали трудные времена. Продолжение Beyond Oasis мало чем отличалось от первой части; Alundra, Brave Fencer Musashi и Threads of Fate также не запомнились геймерам. Лишь с приходом PlayStation 2 у Ocarina of Time появилась достойная замена – Dark Cloud 2 и сериал Kingdom Hearts.
Ocarina of Time поражала интерактивностью. Если вставшее на пути героя препятствие – будь то река или забор – преодолимо в реальной жизни, то и в игре оно не становится преградой. До маячащей на горизонте горы можно дойти, валяющийся на земле камень – подобрать, а на найденной окарине – сыграть мелодию. Final Fantasy VI и The Legend of Zelda: A Link to the Past еще как-то похожи друг на друга. Final Fantasy VII, с заранее отрендеренными бэкграундами и строго заданными маршрутами передвижения по ним, и Ocarina of Time, с ее свободой действия в трехмерном мире, далеки как день и ночь. Удачной оказалась и система боя в 3D. Дело в том, что Линк умеет «нацеливаться» на конкретного соперника, после чего свободно перемещается по полю боя, не боясь потерять врага из-за неудачного поворота


The Legend of Zelda: Ocarina of Time


The Legend of Zelda: Ocarina of Time


The Legend of Zelda: Ocarina of Time


The Legend of Zelda: Majora's Mask



камеры. Идея позже была заимствована многими 3D-играми самых разных жанров.

По мнению подавляющего большинства критиков, The Legend of Zelda: Ocarina of Time – лучшая (!) игра в истории индустрии. Она стала первым проектом, получившим 40 баллов из 40 в престижном японском журнале «Фамицу» (до этого двенадцать лет он ни разу никому не ставил высшую оценку!). По данным GameRankings.com (а также GameStats и MetaCritic), у The Legend of Zelda: Ocarina of Time самый высокий средний балл среди игровых изданий всего мира – 9.79 из 10. При этом наиболее авторитетные мировые журналы поставили именно 10 баллов; на 9 и 9.5 отважились менее известные (включая, что самое смешное, официальный Nintendo Power!).

Разработчиком шестой части The Legend of Zelda, Majora's Mask (N64, 2000) стал не Сигеру Миямото, а его коллега – Эйдзи Аонума. Перед ним встала непростая задача – создать достойное продолжение Ocarina of Time. Кроме того, релиз Majora's Mask в США был приурочен к старту PlayStation 2, и игра была призвана удержать фанатов Nintendo от покупки консоли конкурента. Хотя Majora's Mask использует тот же графический движок, она достаточно отличается от Ocarina of Time. Местом действия стал мир Termina, на который вот-вот должна обрушиться сошедшая с орбиты Луна. Чтобы спасти все, Линк путешествует назад во времени и раз за разом проживает три дня перед катастрофой. Именно это ощущение надвигающегося апокалипсиса делает игру самой мрачной в сериале, и оно же заставляет всерьез сопереживать ее персонажам. Представьте себе – каково это, разговаривать с людьми, которые, самое большее, через три дня отправятся на тот свет? Что касается геймплея, то главное нововведение – часы, тикающие в реальном времени. Линк может путешествовать по миру игры только три виртуальных дня. Время вышло – ему приходится возвращаться назад во времени и начинать все сначала, с центрального города. Поэтому геймеру необходимо заранее продумывать, что он должен успеть сделать за один трехдневный цикл, а что – отложить на следующий. Один час в игре соответствует одной минуте в реальном времени. При этом остальные жители мира Termina не сидят по домам и не шатаются праздно по улицам. Ключевые персонажи имеют собственное, заранее заданное «расписание» действий, и, зная его, Линк может пересечься с ними и изменить судьбы людей – вылечить умирающего солдата или воссоединить парочку влюбленных.

Пока Сигеру Миямото экспериментировал с трехмерной графикой, The Legend of Zelda: Oracle of Ages (GB, 2001) и The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (GB, 2001) продолжили традиции двухмерных игр сериала. Непосредственно работали над проектом Capcom и студия Flagship; отец сериала лишь присматривал за ней. Сначала речь шла о выпуске трилогии, куда вошли бы обновлённые две первые части The Legend of Zelda и одна свежая часть сериала. Планы неоднократно менялись,

Любопытные факты

Принцесса Зельда названа в честь Зельды Фицджеральд, жены классика американской литературы Фрэнсиса Скотта Фицджеральда («Великий Гэтсби», «Ночь нежна»). Какой-либо подтекст здесь отсутствует – Миямото просто понравилось красивое имя.

В конце 80-х выходили две карманные игры формата Game & Watch по мотивам The Legend of Zelda.

На приставке Philips CD-i появились три игры с участием Линка – Link: The Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon и Zelda's Adventure. Они ужасны. Миямото не имеет к ним никакого отношения, и если бы не желание Nintendo сотрудничать с Philips в создании CD-привода для Super Nintendo, они никогда бы не увидели свет.

В начале 90-х было снято 13 эпизодов мультсериала The Legend of Zelda. Его сюжет позаимствован у двух первых частей The Legend of Zelda. Он также ужасен. Кстати, созданные по его мотивам комиксы – тоже.

На разработку The Legend of Zelda: Ocarina of Time ушло $10 млн, доходы от продаж составили около $450 млн.

Ни один из двоих детей Сигеру Миямото пока не изъявил желания пойти по стопам отца.



и в итоге геймеры получили два картриджа с играми вроде бы разными, но дополняющими друг друга. Проходя одну из них, человек получает пароль, открывающий новые миссии во второй. Трудно не заметить здесь влияние сериала Pokemon, в котором по такой же схеме одну и ту же игру геймерам продают два или три раза. В остальном игры похожи на Link's Awakening, и речь в них идет о поиске частей артефакта Triforce и спасении мира Hyrule от чародея Ганона. При этом в Oracle of Ages акцент сделан на логические загадки, а в Oracle of Seasons – на экшн.

Zelda нового времени

В 2000 году на выставке Spaceworld была показана техническая демка, где взрослый Линк бегал по трехмерному лабиринту, бодро размахивая мечом. Пресса тут же решила, что Сигеру Миямото разрабатывает новую часть сериала, которая продолжит Ocarina of Time и Majora's Mask. Действительно, геймплей в The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC, 2003) походил на знакомый по Ocarina of Time, однако кардинально сменился дизайн. Линк предстал перед геймером маленьким ребенком, а графический движок использовал технологию cel-shading, ранее применявшуюся в Jet Set Radio. Она делала игру предельно схожей с интерактивным мультфильмом. Любопытно, что Nintendo, продвигая GameCube, усердно пыталась избавить ее от имиджа «детской приставки», выпуская на ней взрослые игры, вроде Eternal Darkness и Resident Evil. Возможно, именно The Wind Waker угробил все приложенные PR-отделом усилия. «Детская Zelda», вопреки опасениям, не оказалась сколько-нибудь упрощенной, но все же привлечь новую взрослую аудиторию (то бишь, не фанатов Nintendo) никак не могла – скорее, оттолкнуть. А зря. Ведь «детский» дизайн – не единственное нововведение. Герой этой игры на утлой лодчонке плавает в безграничном море от острова к острову (в чем ему во многом помогает волшебная палочка, управляющая ветром) – материков в Hyrule отчего-то не осталось. В каком-то смысле игра в очередной раз вернулась к истокам – как и в 1986 году, геймер свободно изучал открывшийся ему новый мир и как ребенок радовался каждому появившемуся на горизонте неведомому острову. Естественно, не обошлось дело и без карт сокровищ, и тьмы других дополнительных квестов. Например, Линк умеет делать фотографии монстров и NPC, по которым обитающий на одном из островов скульптор мастерит фигурки. The Legend of Zelda: The Wind Waker собрала огромное количество наград (включая 40 баллов от «Фамицу»!) и отлично продалась. Другое дело, что упрекали её тоже немало и не зря. Игровой мир стал немногим больше, чем в Ocarina of Time, часть подземелий была выстроена не столь уж хорошо, да и крупных нововведений в игре нет. Возможно, именно смена дизайна позволила отвлечь внимание геймеров и рецензентов от недостатков. Стоит также отметить, что к тому времени зашевелились и конкуренты. В первую очередь это Kingdom Hearts – action/RPG от Square Enix и Disney с упором на платформер, во вторую – Dark



The Legend of Zelda: The Wind Waker





The Legend of Zelda: The Wind Waker

Линк в других играх

Главный герой The Legend of Zelda не раз появлялся в других играх от Nintendo, да и не только. Наиболее яркие примеры – сериал Smash Bros. Melee и GC-версия Soul Calibur 2.









Cloud 2 с интересной системой ковки оружия, предлагающая для изучения огромный и весьма разнообразный мир.

До сих пор сериал развивался более-менее последовательно (исключая, разумеется, вторую часть). В отличие от, скажем, Super Mario Bros. или Final Fantasy, The Legend of Zelda не обзавелась ответвлениями в ином жанре или с иной концепцией геймплея. Первой ласточкой стала The Legend of Zelda: Four Swords, вышедшая на одном картридже с портом The Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA, 2003). Обратите внимание: это первая часть сериала, в которой есть мультиплеерный режим! Позже на GameCube появилось прямое ее продолжение – The Legend of Zelda: Four Swords Adventure (GC, 2004). В «Четырех мечах» традиционное изучение игрового мира заменено обычным прохождением уровней. И главная его изюминка – загадки, рассчитанные на игру вчетвером (или хотя бы вдвоем). Боссов, разумеется, также лучше валить не в одиночку. При этом в случае с Four Swords Adventure для полноценного отдыха потребуется GameCube, четыре GBA и четыре линк-кабеля. Дело в том, что портативные консоли необходимы для управления персонажами; кроме того, действие часто переносится прямо на их экраны. Без GBA проходить можно однопользовательский режим, но это не очень интересно – графика-то в игре далеко не на уровне GameCube! Наряду с Final Fantasy: Crystal Chronicles, Four Swords Adventure – одна из немногих игр, с пользой применяющих соединение GC и GBA, и отличное развлечение для большой компании геймеров. Однако следует признать, что «Четыре меча» создавались, в первую очередь, для иллюстрации этой технологии, и высоким стандартам сериала соответствуют не вполне. Это хорошо показывают и относительно низкие оценки (средний балл по мировой прессе – «всего лишь» 8.4 из 10), и «слабые» продажи (менее миллиона копий).

Напротив, The Legend of Zelda: The Minish Cap(GBA, 2004) отлично укладывается в традиции сериала. Игра соединила в себе прелестную двухмерную графику и геймплей A Link to the Past с дизайном персонажей трехмерной Wind Waker, а заодно и предложила кое-что новое – умение Линка уменьшаться в размерах. Так герой может проникать в недоступные поначалу уголки уровней. В игре нет мультиплеера – это обычная часть The Legend of Zelda с множеством дополнительных заданий. Более того, это последняя двухмерная The Legend of Zelda, выполненная в лучших традициях 16-битных RPG.).

О The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC, Wii, 2006) вы можете прочитать в рецензии Сергея Овчинникова в этом номере. От себя же добавлю, что игра стала антиподом Wind Waker – больше экшна, взрослее дизайн, напряжённее сюжет. В каком-то смысле, сериал вернулся во времена Ocarina of Time и Majora's Mask, учтя, однако, опыт Wind Waker и The Minish Cap. Наконец, следующая часть The Legend of Zelda зовется Phantom Hourglass и выйдет на Nintendo DS. Она внешне будет напоминать Wind Waker (применяется технология cel-shading), хотя по геймплею ближе к Majora's Mask (есть путешествия во времени). Как и в Four Swords, в ней появится многопользовательский режим.

The Legend of Zelda – всего лишь восьмой по объемам продаж игровой сериал в мире. Но в нем вообще нет проходных частей – ни единой! Каждая игра, носящая гордое имя «Легенды о Зельде», – настоящий шедевр искусства и новая ступенька в развитии жанра консольных action/RPG. Многие обычные приставочные RPG (например, Suikoden или Grandia) от части к части повторяют геймплей, меняя лишь сюжет, и это всех устраивает. Другие (скажем, Final Fantasy) в каждой новой серии отбрасывают все находки в игровой механике и сочиняют ее с нуля. И то и другое – свидетельство беспомощности геймдизайнеров. Сигеру Миямото и его верный сподвижник Эйдзи Аонума умеют творить новое, не разрушая старое. Я не знаю, чем окажется продолжение The Legend of Zelda: Twilight Princess – может, там появятся Линк-зомби и Зельда-инопланетянка. Но я твердо уверен в том, что это будет настоящее Приключение с большой буквы, которое ненадолго вернет меня в безвозвратно ушедшее детство. СИ





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

GAIJIN ENTERTAINMENT:
ИГРЫ-ТЕЛЕПЕРЕДАЧИ, ИГРЫ-КИНОФИЛЬМЫ

Исторически сложилось, что большинство российских разработчиков делают игры для персональных компьютеров (точнее – для PC, оборудованных операционной системой Windows). Казуальные проекты также создаются и для мобильных устройств, а проекты для консолей текущего и следующего поколения пока очень и очень редки. В этом отношении интересна история компании Gaijin Entertainment, которая почти сразу после основания прорвалась на западный консольный рынок.


Братья-основатели: Кирилл (в машине) и Антон Юдинцевы на выставке «ИгроМир».

Чудеса в «ящике»

Устройства, позволяющие пользователям сети кабельного телевидения смотреть передачи по своему выбору (так называемые set-top box), уже давно распространены в Соединённых Штатах. Можно сказать, что они в чём-то предвосхитили новое поколение консолей, способных скачивать данные из сети, однако изначально такие приставки использовались в основном для просмотра телепередач и фильмов. «Гайдзины» стали пионерами игрового направления на платформе PowerTV (одна из операционных систем для set-top box).

Компания Gaijin Entertainment (GE) была создана в 2001 году Кириллом Юдинцевым (креативный директор), Антоном Юдинцевым (президент) и Алексеем Волынсковым (технический директор). Тогда же, в 2001 году, Gaijin Entertainment начала работать с издателем Zodiac Gaming, и в дальнейшем российской командой были выпущены игры для PowerTV самых разных жанров: файтинг Extreme Nation, гонки Death Drive и StarDust, приключение Bookassindas, спортивный симулятор 3D Golf, а также различные казуальные проекты. Эти проекты, едва известные на родине разработчиков, были тепло приняты многомиллионной аудиторией подписчиков кабельных сетей и даже выдвигались на награду «Выдающиеся достижения в использовании передовых технологий для создания видеоигр» Междуна-

Пламенный мотор

Отдельное подразделение компании, Dagor Technologies, занимается разработкой и лицензированием фирменного движка Dagor. На его основе сделаны не только все проекты Gaijin Entertainment, но и, например, игра Lada Racing Club (LRC). Этот гоночный проект был справедливо раскритикован прессой, но LRC получилась такой отчасти в силу форс-мажорных обстоятельств – за три месяца до релиза создатели «Лады» остались без игрового движка. Если бы не оперативная помощь «гайдзинов», игра могла вообще не выйти.



Extreme Nation (PowerTV)


Антон Юдинцев объясняет сотрудникам, как нужно работать.

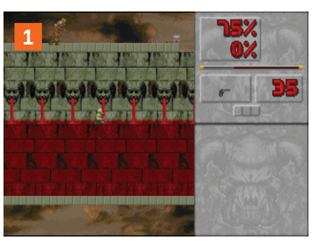


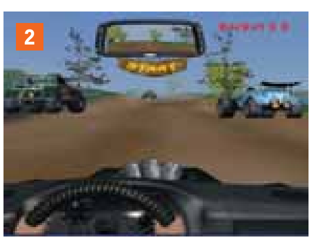
Bookassindas (PowerTV)

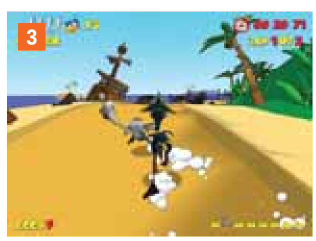
Антон Юдинцев:

«Как правило, владельцы интеллектуальной собственности принимают разные этапы работы: концепт-документ, дизайн-документ, бета-версию – и не дают выпускать игру, если она не соответствует их требованиям. Но, например, «Братва и Кольцо» делалась по лицензии от Гоблина – так он пострашнее любых киношников. Утверждал каждый концепт, каждую картинку, каждую строчку текста, каждый закоулок, просматривал разные версии – очень много вмешивался в процесс разработки, контролировал практически все. Для киношников это менее свойственно. Но и для них многое важно – чтобы герои на актеров были похожи... или непохожи, если прав на использование внешности нет. Разные кинокомпании исходят из разных соображений. Некоторые воспринимают игру как рекламу фильма, а некоторые – как вариант использования бренда. В первом случае им, в общем, все равно, а во втором – важно, чтобы получилось хорошо».









родной академии телевизионного искусства и науки в 2004 году. К этому времени само существование игр для PowerTV уже мало кого удивляло, но разработки Gaijin Entertainment использовали такие экзотические устройства управления, как гироскопическая мышь (грубо говоря, аналог пульта Wii) и веб-камера.

В 2006 году от «Гайдзинов» отделяется команда, работавшая над играми для PowerTV. Под руководством главы студии Вадима Кумерова «свободные таланты» создают свою компанию Shape Games и решают продолжить разработку казуальных игр, но уже для PC. В то же время, дружеские отношения с Gaijin не меняются – они остаются весьма теплыми.

Башни и Гоблин

Одновременно с созданием проектов для PowerTV Gaijin Entertainment собиралась заняться и разработкой игр для персональных компьютеров. Учредители GE показывали издателям свои демо-версии и дизайн-документы, среди которых был проект под рабочим названием «Горец» – экшн с акцентом на применение холодного оружия. Однако эту задумку они воплотили несколько позже. Первой игрой Gaijin Entertainment для PC стал боевик «Бумер: Сорванные башни» (2003), сделанный по заказу компании «1С» совместно с Дмитрием Пучковым, более известным под псевдонимом Goblin. Игра создавалась в довольно сжатые сроки и получила неоднозначные отзывы среди игроков и прессы.

Данный проект во многом предопределил творческий путь компании. Именно в нём была впервые использована одна из версий движка Dagor Engine, на котором в дальнейшем создавались все проекты Gaijin Entertainment для PC.

Специфика движка определила предпочтительные жанры «гайдзинов» – экшны и гонки, хотя технология и позволяет создать игру в любом популярном ныне игровом жанре. «Бумер» не стал последним проектом компании по мотивам российского кино, равно как и последним опытом сотрудничества с Пучковым. Но обо всём по порядку.

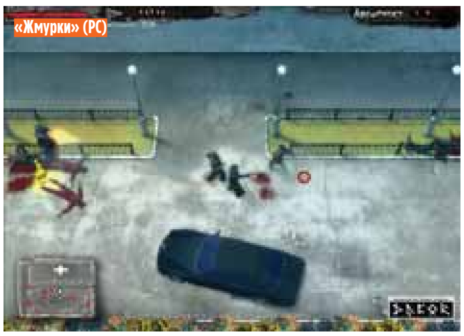


1 Игра Doom 2D, вышедшая под «торговой маркой» Prikol Software, считается первым успешным, хотя и некоммерческим проектом основателей Gaijin Entertainment. Doom 2D поддерживала совместную игру и Deathmatch вдвоем за одним компьютером, к ней также прилагался редактор уровней.

2 Гоночный экшн Death Drive, изначально созданный для PowerTV, в дальнейшем был перенесен на PocketPC. Эту версию можно бесплатно скачать с сайта Gaijin Entertainment.

3 «Гайдзины» делали для «Страусиных бегов» от компании Geleos версию, управлявшуюся посредством веб-камеры.


«Бумер: Сорванные башни» (PC)


«Жмурки» (PC)


«Волкодав: Путь воина» (PC)

Антон Юдинцев:

«Кинолицензия, вопреки распространенному мнению, – не способ заработать легких денег, это способ сэкономить на рекламе. Игру по фильму покупают не обязательно те, кто посмотрели кино, но и те, кто просто видел его рекламу. То есть саму игру можно уже не рекламировать. Но все равно получается дорого. Кроме того, не все кинолицензии одинаково хорошо подходят для игр. Вышла сейчас психологическая драма «Остров». Трудно представить, как по этому фильму будет выглядеть игра – как разработчику, так и покупателю. Возьмем для сравнения, допустим, «Терминатор». Приходит человек в магазин, видит там игру по фильму, и ему сразу понятно, что там либо за терминатором гоняться надо, либо самому за него играть – стрелять, бегать и все такое. А если тот же покупатель посмотрел фильм «Остров» и видит в магазине одноименную игру – поймет ли он, что там делать надо? Купит ли он такую игру? Думаю, что нет. Скорее, решит: «Это сложная и странная игра, и я не буду в нее играть»».



«Адреналин-шоу» (PC)

Оценки «Адреналин-шоу» в немецкой профильной прессе были примерно на балл выше, чем в российской.

Железо и железа

После выхода «Бумера» компания начинает работу над гонками «Адреналин-шоу» и над фэнтези-боевиком «Волкодав: Путь воина». Выход фильма «Волкодав» многократно откладывался, поэтому «Адреналин-шоу» в конце концов вышла раньше, чем игра по фильму, хотя для «Волкодава» и предполагался более жёсткий график.

В «Адреналин-шоу» (2005) игроку приходилось совмещать две «должности» – продюсера симпатичной автогонщицы и самой королевы автострады.

В роли продюсера вы заключали рекламные контракты с различными компаниями (в том числе реально существующими), подразумевающие выполнение тех или иных условий во время гонки (например, войти в число призёров); разумеется, сидеть за рулём машины тоже приходилось самому. На заработанные деньги можно было приобретать различные улучшения для авто. Некоторые из этих устройств работали на том самом «адреналине» – субстанции, запас которой пополнялся при выполнении различных трюков на трассе. Так и видишь эту капельницу, идущую из адреналиновой железы гонщицы прямо в двигатель... но мы отвлеклись.

Зрелищная гонка вкупе с шоу-бизнесом пришлись по нраву не только российским игрокам – в частности, оценки в немецкой профильной прессе были примерно на балл выше, чем в российской. Игра, безусловно, улучшила имидж компании.

Антон Юдинцев:

«Из «Адреналин-шоу» сложно было сделать демо-версию, потому что в нем было 12 девушек. Игрок выступал в роли продюсера одной из них, и если он преуспевал, то вдоль дороги висели рекламные щиты с ее лицом. Если же рекламу забирали себе соперницы, то, соответственно, везде висели их портреты. В игре было 60 разных компаний-спонсоров, плюс журнальные обложки, это все умножить на 12 девушек – эти файлы нужно было иметь как минимум. Добавьте еще 12 концовок – маленькая демо-версия не получается никак, поэтому ее размер был около 300 мегабайт.

Из немецкой версии игры убрали Бачинского со Стиллавиным и все песни с русским вокалом. Но саундтрек все равно остался солидный – эксклюзив от «Черного обелиска», «Chiron» (англоязычный проект группы «Би-2»). Загвоздка вышла с песней We Are Crazy Germans группы Adolf Castle. Песня юмористическая, но немецкие издатели, юмора не поняли».

Игры «Бумер: Сорванные башни» и «Адреналин-шоу» делались при содействии компании TriDigital Studio, занимающейся созданием трёхмерных моделей и роликов для игр.

Дракон и камера

Из линейки «приземлённых» проектов GE выделяется разработка Flight of Fancy («Полёт фантазии»), игра, в которой нужно было управлять полётом дракона, размахивая руками перед веб-камерой, – заметим, ещё до выхода EyeToy для PlayStation 2. Незавершённый проект был представлен публике на КРИ-2004 и даже получил несколько наград: «Лучшая игра без издателя» и «Самый нестандартный проект». Авторы хотели издать проект на консолях, но это оказалось непросто. Когда же издатель наконец нашёлся, у него внезапно начались свои финансовые неурядицы, и релиз пришлось отложить. Впрочем, проект не был отменён. Пользуясь задержкой, разработчики готовят редизайн игры – раньше в неё надо было играть стоя, в новой версии можно будет «летать», не вставая со стула.

На этой же технологии в сотрудничестве с компанией Geleos была сделана версия «Страусиных бегов», а также несколько проектов для PowerTV.

Широко зажмуренные глаза

В 2005 году Gaijin Entertainment выдаёт на-гора изометрический трёхмерный экшн «Жмурки». Заметим, что изначально проект не был связан с кинолицензией – «гайдзины», создавая «Crimsonland в Москве», просто «угадали» содержание фильма.

Антон Юдинцев:

«"Волкодав" делался два года, потому что фильм откладывали. Вообще же на игры по фильмам дается времени не больше года. Игра должна выйти до картины. После выхода фильма эффективность кинолицензии падает очень сильно. Мы, например, делали игру «Жмурки» и лицензию приобрели после премьеры. Нам фильм понравился, и мы решили, что он подходит под проект, который тогда был у нас в разработке. Игра вышла через полгода после премьеры, и эффект был уже не тот».

Возвращение Гоблина

Совсем недавно Gaijin Entertainment выпустила ещё одну игру, созданную в тесном сотрудничестве с Дмитрием «Гоблином» Пучковым – пародийный слэшер «Братва и Кольцо». Мы писали о нём в номере 24 (225) за 2006 год.

Антон Юдинцев:

«Самое интересное в игре «Братва и Кольцо» – это сеттинг. С одной стороны, это что-то постсоветское, а с другой – фэнтези. Если представить мир Толкиена, то вместо Второй эпохи был Советский Союз. Вместо развалин эльфийских дворцов – развалины парков культуры. Гоблин пародировал Толкиена, Питера Джексона и плохих переводчиков, а получилась целая вселенная, по которой уже вышло две книги и наша игра».

Антон Юдинцев:

«У нас в компании горизонтальная структура управления. Очень короткая иерархия – между мной и любым исполнителем находится еще максимум один человек. У нас нет людей, которые производят бумаги. Каждый человек, даже если он руководитель, производит видимый результат – какую-то часть игры».


1


2


3


«Полет фантазии» (PC, в разработке)

Настоящее и будущее

В ближайших планах компании выпуск игр по фильмам: слэшера «Волкодав: Путь воина» (к моменту выхода журнала он, скорее всего, будет в продаже), а также шутера от первого лица «Параграф 78».

Антон Юдинцев:
«Игра «Параграф 78» состоит из двух частей. В первой мы сражаемся с подпольщиками, во второй попадаем на базу, где как раз начинается Resident Evil и зомби. Геймплей хардкорный, один выстрел в голову – смерть».

Кроме того, ведётся работа над игрой «Адреналин-2: Час Пик». Идея игры довольно сильно отличается от оригинала – это приквел к событиям первой части, посвященный стритрейсерским гонкам... в московских пробках. Нам обещаны тысячи машин, которые можно разбросать одним адреналиновым пинком, а также система накапливаемого игроком «респекта», уважения тусовки, открывающего новые возможности тюнинга по мере своего роста.

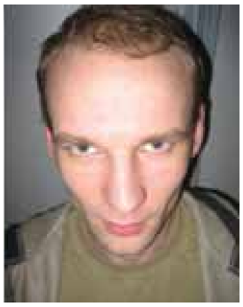
Антон Юдинцев:
«В последнее время мы уделяем звуку и музыке большое внимание. У нас даже есть студия Gaijin Sound, которая занимается озвучением не только наших игр, но и некоторых других известных проектов – например, «Магия Крови». В «Адреналин-2» 8 часов музыки – известных исполнителей и не очень, наших и западных, практически всех направлений, кроме абсолютной попсы: рок, транс, хаус, рэп, панк. Мы сотрудничаем с «Наивом», специально для игры ребята запишут эксклюзивный трек, так сказать «главную тему».
Кроме того, для «Адреналин-2» записывается звук настоящих гоночных автомобилей. При этом возникают разные трудности. Ведь если стритрейсерская тачка газует, но не едет, ее мотор может перегреться. А если ее обдувать каким-нибудь вентилятором, то надо думать, как «отсечь» его звук».

И, разумеется, «Стране Игр», как мультиплатформенному журналу с уклоном в банзай, весьма интересен проект «Ониблейд» – аниме-экшн в стиле Devil May Cry с главной героиней, не только владеющей... хм... огнестрельными клинками, но и способной превращаться в демона.
Такие игры по-прежнему редкие гости на персональных компьютерах, но «Ониблейд» разрабатывается в первую очередь именно для PC, хотя в ближайших планах Gaijin Entertainment – завоевание консолей нового поколения, прежде всего Xbox 360. Нам же остаётся только надеяться, что и поток «писишных» проектов от этой интересной компании не иссякнет. СИ

1 Грядущий хоррор-экшн «Параграф 78» (PC, в разработке).

2 Работу над «Ониблейд» ведет севастопольское подразделение Gaijin Entertainment, возглавляемое Алексеем Волынсковым, автором проекта Doom 2D, и заядлым анимешником.

3 На второй день проходившей поздней осенью выставки «ИгроМир-2006» девушка, изображавшая героиню игры «Ониблейд», заработала простуду. Но авторы отказались менять дизайн персонажа.






Работаем за еду!


Олег Смирнов – один из руководителей Dagor Technologies.


Руководитель Gaijin Sound Павел Стебаков – именно он создает звук для всех игр компании.

ДМИТРИЙ «ГОБЛИН» ПУЧКОВ

Главная особенность вышедших в этом году «Санитаров подземлий» и «Братвы и кольца» – прямое участие в их разработке Дмитрия «Гоблина» Пучкова. Для Дмитрия это не первый опыт сотрудничества с игровыми компаниями – за его плечами несколько локализаций, в том числе необычная «Горький-18», что уж говорить о нескольких годах работы игровым журналистом – в том числе и в «Стране Игр». Оба проекта получились крепкими, насыщенными специфическим юмором и вызвали одобрение игроков и прессы. Об особенностях производства, творческих планах и о жизни – в нашем интервью.



Автор:
Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru



В последнее время под «маркой» Гоблина вышло сразу две игры – похоже, ваше сотрудничество с производителями игр набирает обороты. Не станем скрывать, мы этому безумно рады: когда вы прославились смешными переводами фильмов, мы уже начали было ревновать к киноиндустрии. Как же так – «наш» Гоблин больше не занимается играми! Пожалуйста, скажите, что теперь вы вернулись.

Дык, эта, – я никуда не уходил. И, понятно, уходить не собираюсь. Этот год завершился славно: закончили многолетний проект «Санитары подземелий» и построили забойнейшую «Братву и кольцо». В настоящий момент напряжённо тружусь ещё над двумя игровыми проектами, о чём немного ниже.

Довольны ли вы последними результатами работы над созданием игр? Получилось ли все то, что было задумано?

Вопрос непростой. Дело в том, что над игрой работает коллектив. Быть уверенным в том, что лично ты знаешь всё на свете лучше всех, – глубочайшее заблуждение. Поэтому по ходу разработки многое меняется. В случае с «Братвой», считаю, крупно повезло, что работал с «Гайдзином». Полное совпадение взглядов, одинаковое чувство юмора. Всё, что добавляли и меняли, – только на пользу игре. Плюс музыка смешная. Недостаток у игры ровно один: слишком короткая.

Чья была идея сопроводить книжку «Братва и Кольцо» игрой? Почему выбран именно такой жанр?

В процессе создания пародии на плохой перевод «Властелина колец» получился текст. Текст этот практически сразу был переработан в сценарий – имел намерение заснять по нему смешной фильм. Фильм заснять по разным причинам пока не получилось, но на меня напали издатели с предложением выпустить книгу. Книга, ясное дело, была практически готова и стремительно отправилась в типографию. А сделать игрушку предложил Майк «ЗАВХОЗ» Фёдоров, он всегда и всё хорошо придумывает. Он предложил, всё зашевелилось, мы напали на «1С», «1С» напала на «Гайдзин», и вот игра готова, однако.

Вообще, хватает ли места в рамках игры? Когда вместо тщательно проработанных героев – трехмерные модельки, вместо описанных пейзажей – труды художников, и прочее в таком духе – это не мешает?

В случае с «Братвой» всё получилось ровно так, как надо. Так, что характерно, бывает редко. Непросто найти художника, стиль которого тебе нравится и который понимает, что именно и как надо нарисовать. Тут – удалось. Модели получились нисколько не хуже, чем герои на картинках – точно такие же смешные. Более того. Когда приехал смотреть ролики между миссиями, изготовленные в «Гайдзине», во время просмотра дважды заржал в голос – что со мной бывает исключительно редко. Ролики получились очень смешные, мне страшно понравились. Попросил познакомить с авторами – к моему немалому изумлению, авторами оказались милые девушки. Был потрясён.

Хотелось ли сделать что-то, невозможное технически, и от чего пришлось отказаться?

Да я и так, честно говоря, удивлён тем, насколько всё здорово выглядит. На мой взгляд, просто замечательно получилось. Хотелось бы ровно одного – чтобы игра была подлиннее!

Вся страна знает «смешные переводы» фильмов, меньшая часть – переводы правильные, но мы-то помним ту самую повесть по мотивам Quake II . Армейская романтика, героизм, заметки про сетевые режимы и прочее в таком духе. От «орбитальных бомбардировок» к «Братве и кольцу» – это творческий рост? Или, наоборот, для более широкой аудитории проще делать заведомо несерьезные вещи?

С моей точки зрения – просто разные «грани». Отец мой был военным. Сам я родился и пошёл в школу в военном городке на Украине, потом учился где попало, шестую, последнюю школу, закончил под Берлином, тоже в военном городке. Потом служил в армии, говорят, неплохо руководил личным составом. Я по натуре совсем не романтик, скорее – ироничный циник. Потому романтики не нахожу вообще нигде. А вот повод как следует посмеяться – это легко нахожу в чём угодно, в том числе – и в службе.
Спектр жизненных интересов всегда был достаточно широк: от разведения аквариумных рыбок до строительства телескопов на дому. Могу, к примеру, внятно изложить, как правильно разводить сугубо экзотических рыб, типа тетрадонов и дискусов. Могу научить в бытовых условиях шлифовать зеркала и линзы для телескопов. Ну и ещё снимать фильмы, ловить негодяев, неплохо водить автомобили, ковать ножи и сабли, стрелять из чего попало, вести допросы и, самое главное, приставать к женщинам. Всё это неплохо умею и про всё могу излагать в занимательной форме.
Потому что, несмотря на трезвый рассудок и жёсткую бытовую хватку, – мне нравится отсутствие в жизни звериной серьёзности. Она и так страшная, жизнь наша. Считаю, усугублять не следует. Ну а сами по себе

Сделать игрушку по «Братве и Кольцу» предложил Майк «ЗАВХОЗ» Фёдоров, он всегда и всё хорошо придумывает. Он предложил, всё зашевелилось, мы напали на «1С», «1С» напала на «Гайдзин», и вот игра готова, однако.



Кроме того, работаю над дополнением к «Санитарам подземелий». На планете Матросская тишина остался сержант Хартман, и мы его будем оттуда вызволять.

весёлые рассказы – они доходят и запоминаются значительно лучше, чем занудные учебники. В общем, лучше смотреть на всё весело и улыбаться другим. Глядишь, мировая энтропия слегка затормозится, а людям жить будет легче.

? За плечами несколько игр, постоянно выходят новые переводы фильмов, в производстве документальная картина про Афганскую войну – есть еще какие-нибудь проекты?

Режиссёр Фёдор Бондарчук заявил на всю страну, что фильм «9 рота» «основан на реальных событиях». На самом деле это – ложь, и в настоящий момент я веду работу по двум направлениям. Первое – снимаю документальный фильм о том, что действительно было на высоте 3234. Дабы люди могли узнать правду, а не идеологические помои, которыми кормит зрителей Бондарчук. Фильм – о ветеранах, которые принимали участие в бою и рассказывают о том, как всё было на самом деле. Параллельно ведётся разработка компьютерной игры, детально восстанавливающей события того боя и позволяющая принять в нём участие в ролях наших солдат и офицеров. Графика из игры используется в документальном фильме, позволяя более наглядно отобразить события.

Кроме того, работаю над дополнением к «Санитарам подземелий». На планете Матросская тишина остался сержант Хартман, и мы его будем оттуда вызволять. Не забываю и про веселье: в разработке игра по мотивам «Звёздных войн», про гонки на маршрутках. Можно будет на самых разнообразных трассах порулить от лица Эникея Сковородкера и проследить за оперативной работой джедаев по выявлению и отлову Избранного.

? Каковы планы на будущее? Может, снова взяться за перо? Каким будет Гоблин через несколько лет?

Как только закончу работу по «9 роте», без промедлений возьмусь за съёмки высокохудожественного фильма «Зомби в кровавом угаре». Съёмки эпического полотна начались ещё в прошлом году, но по причине моей жадности (решил заработать денег) были временно отложены. Тем временем отверзлись дополнительные источники финансирования, которые позволят сделать артхаусную ленту ещё лучше. Так что ближе к лету начну штурм вершин кинематографа. Сценарий, в целях экономии средств, написал сам – в свойственной мне незатейливой манере. Режиссёром буду тоже я, давно хотел опробовать себя в крупных формах. Ну и главную роль, понятно, исполнять буду тоже я – давно хотел проверить, как смотрюсь на большом экране. Так что работы – непочатый край.

? Успеваете ли играть в последнее время? Что из последнего понравилось?

Увы, успеваю мало. Но под новый год спроворился ухватить Xbox 360, а к ней – Gears of War, в которую твёрдо намерен оторваться «в дни школьных каникул». Правда, сразу выяснилось, что надо ещё телевизор HDTV купить, так что придётся радовать себя на новый год побольшому.

А из последнего понравилась «Братва и кольцо» – давно так не смеялся. Вчера вот с телевидения приходили, так пришлось парням полчаса ждать, пока я насмеюсь как следует и восьминога умело завалю. Смотрите телевизор, там всё покажут. Отличная игра!

? Если говорить о роли игр в вашем творчестве и в жизни вообще – какова она?

Не так давно трудился в уголовном розыске: постоянно на свежем воздухе, с интересными людьми, читай – со всякой сволочью. Шикарный кабинет мой располагался в тюремной камере, где я и проживал неделями. Ну а теперь живу дома, а тружусь в просторном, хорошо отапливаемом офисе. Несколько ранее работал водителем на здоровенном грузовике, слесарем и токарем. Тяжёлый физический труд, далеко не всегда интересные занятия. А теперь занят только тем, что мне нравится делать и чем мне очень интересно заниматься. Причём – за деньги (немалые). Считаю, жизнь поменялась радикально. И всё – благодаря компьютерным играм. **СИ**

GRAVITY

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



? Почему вы выбрали в качестве приоритета развития Интернет?

Наша компания изначально задумывалась именно как разработчик и провайдер онлайн-игр. В 2000 году Gravity была одной из первых ласточек, и уже тогда представляла свои проекты по всему миру. Онлайновое направление еще только начинало развиваться, но оно виделось нам очень перспективным, и, к тому же, было крайне интересным и новаторским с точки зрения игрового процесса. Так мы оказались среди пионеров жанра. Сейчас Gravity – международная компания, которая разрабатывает увлекательные онлайн-игры и обеспечивает надежную поддержку их пользователей. Это два наших главных правила, следуя которым, мы умножаем количество пользователей, а также растем сами.

? Какое будущее, на ваш взгляд, ожидает MMORPG, как они способны преобразиться?

Игры для компьютеров и приставок невероятно изменились и выросли за последние годы; вместе с ними развивалась индустрия и её инфраструктура. Однако в них вызов пользователю, точнее, его способностям, уже достиг предела – в том или ином виде игрок все равно принимает помощь от создателей, некую готовую, уже рассказанную историю. В Сети же человек встречает другого человека, с которым общается, который, возможно, дает советы, помогает прокачать персонажа, а собственно история игры всегда открыта – ее творят сами пользователи. Именно эта необходимость в качественно новом витке развития компьютерных игр в свое время обеспечила зарождение, а теперь – развитие жанра MMORPG. И в будущем он будет двигаться в том же направлении, возможно, с помощью новых идей.

? Поделитесь планами развития компании. Бует ли это только разработка игр?

Благодаря новым идеям, советам наших пользователей, а также сотрудничеству с другими студиями – ведь мы постоянно находимся в поиске хороших MMORPG и команд разработчиков – наши проекты постоянно обновляются и развиваются. Делать игры, в которых игроки общаются, ссорятся и мирятся, смеются и плачут, вне зависимости от возраста, положения, национальности – вот главное стремление Gravity.

? Каковы главные, на ваш взгляд, сильные стороны Ragnarok Online 2? Чем она выделится среди множества фэнтезийных трехмерных MMORPG? Какое будущее ее ждет?

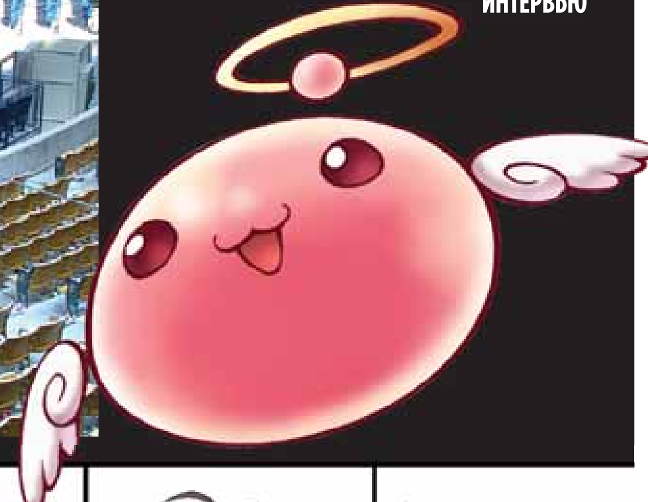
Прежде всего, стоит отметить, что в первой части Ragnarok появились многие возможности, типичные для сегодняшних MMORPG. Даже такие разные, на первый взгляд, нововведения, как торговая площадь в городе и институт гильдий, были направлены на одно – разностороннее общение игроков друг с другом. Ragnarok Online 2 сохранит все достоинства первой части и при этом сулит множество новых возможностей. Главная беда многих MMORPG – обновления не успевают за требованиями игроков. А ведь это самое важное для онлайн-игры. Именно этим мы, в первую очередь, руководствовались при создании RO 2, где разрешено легко поменять профессию, где есть множество интересных заданий. Пользователи сами вольны создавать игровые предметы, а оружие и броня накапливают собственный опыт, улучшаясь по мере его получения. Игроки сами создают, а затем направляют линию развития мира RO 2, и она не никогда не повторится.

? В чем причины ошеломительного успеха первой Ragnarok Online?

Когда-то MMORPG были новым жанром. Благодаря необычным задумкам

Всемирная паутина в прошедшем году манила всю российскую игровую индустрию. Akella Online наконец-то запустила русскоязычный сервер EverQuest II, другие компании открыли специальные подразделения, привлекаются инвестиции, появилось несколько новых студий. Между тем еще в 2005 году на родных просторах попробовала силы первая MMORPG, переведенная на русский, – Ragnarok Online от корейской Gravity, ведущего разработчика онлайновых проектов в Юго-Восточной Азии. При помощи российского представительства компании мы связались с главой службы поддержки Ragnarok Online 2 Брайаном Кимом и поговорили на самые разные темы.







и, конечно же, благодаря самим пользователям, мы создали игру, в которой получаешь наслаждение от встречи с друзьями, от соперничества, примирения, дружбы, мы создали мир, который объединяет людей. Такой новый, не похожий ни на что опыт подстегивает общение, а это и есть причина продолжительного успеха Ragnarok Online.

? Как долго вы собираетесь поддерживать первую часть после запуска второй?

Конечно, при многих общих чертах это совершенно разные игры. Но это не значит, что после запуска продолжения мы прекратим поддерживать пользователей первой части. Ragnarok Online дальше будет соответствовать требованиям пользователей и пополняться веселым и интересным содержанием – пока у нас даже в планах нет даты прекращения её поддержки. Так что пусть пользователи не беспокоятся.

? Получат ли какие-то преимущества существующие пользователи?

Опытным игрокам будет проще погрузиться в мир продолжения и, возможно даже, оно покажется им интереснее, чем новым пользователям, – ведь в нем найдется немало отсылок к оригинальной игре.

? Довольны ли вы запуском RO в России?

В России рынок развивается очень быстро. Да, рынок онлайн-игр до сих пор еще здесь не сформировался отчетливо, но он весьма привлекателен, и его возможности очень велики. Конечно, запуск MMOG проходит здесь намного тяжелее, чем в других странах, – сказывается и отсутствие развитой интернет-инфраструктуры, и большое, по сравнению с другими странами, количество нелегальных серверов. Однако мы верим, что две эти трудности со временем будут устранены и у вас.

Технические неурядицы на старте были довольно крупными, да и теперь мы время от времени испытываем затруднения с интернет-инфраструктурой. Засилье же нелегальных серверов в вашей стране нас просто поразило – к счастью, некоторые из владельцев оказались уважающими чужой труд людьми и согласились прекратить нелегальное предоставление услуг. В случае с другими же приходится доказывать право на свой же продукт через суд – даже при эмуляторном движке все эти приватные сервера используют наши игровые идеи, наших персонажей и сценарии, весь созданный нами мир, в конце концов.

Тем не менее, мы считаем, что наиболее сложный отрезок пути развития официального русского сервера Ragnarok Online в России мы преодолели, качество обслуживания постепенно растет, и скоро оно будет предоставляться в полном объеме и на вашем рынке.

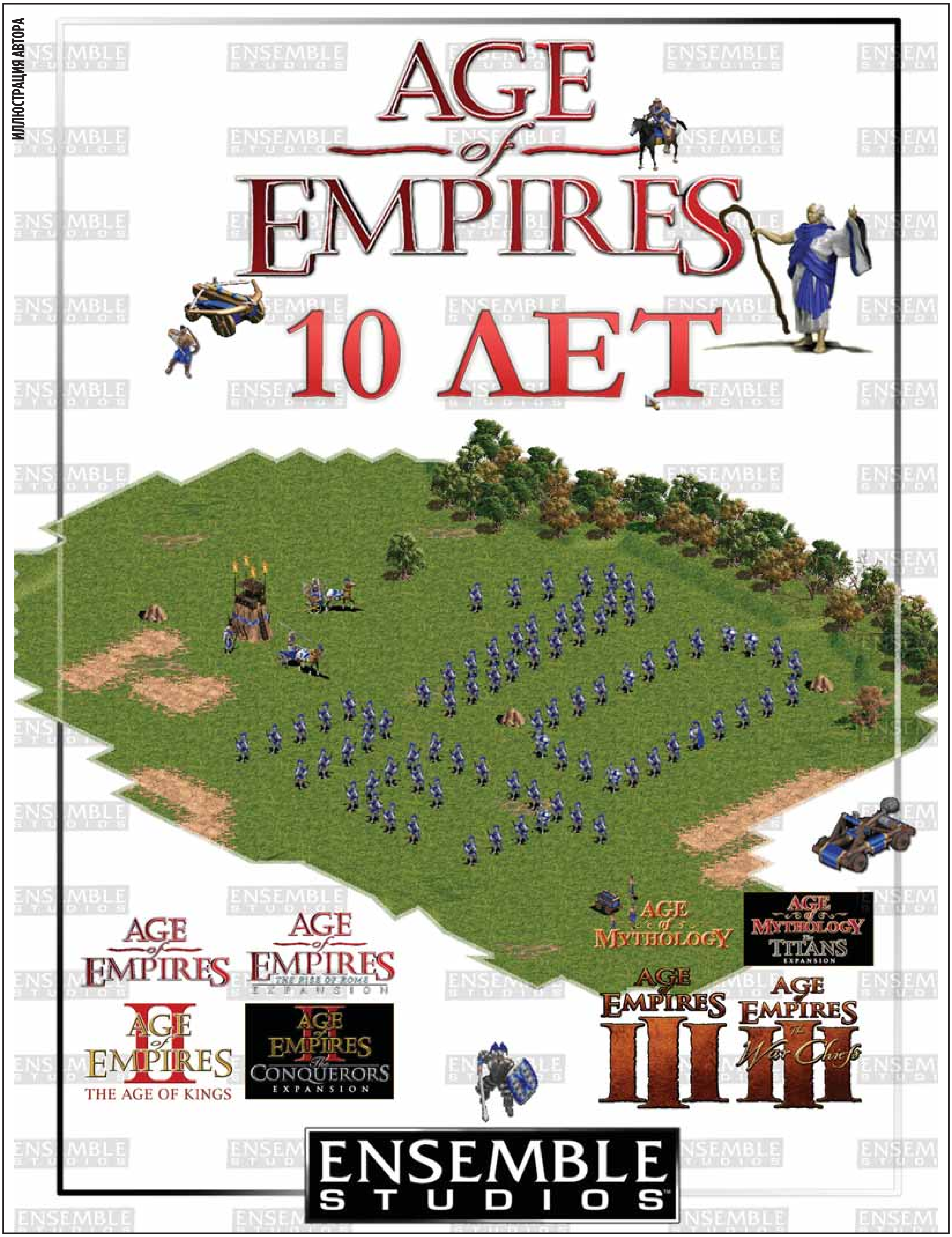
? Каковы вообще перспективы России в качестве аудитории онлайновых игр?

Думаю, что наряду с расширением мирового рынка онлайн-игр в них будут все больше играть и в России, как, впрочем, и в других странах СНГ. Уже сейчас можно наблюдать постепенное развитие интернет-инфраструктуры в России, что, конечно, не может не радовать. Правда, по-прежнему очень портят картину многочисленные пиратские сервера, и именно поэтому мировые издатели онлайн-игр пока не торопятся приходить в ваш регион. Однако и здесь, хочется верить, в скором времени произойдут изменения к лучшему. И в этом случае вместе с расширением рынка онлайн-игр мы надеемся вывести сюда новые проекты.

? Ваши пожелания российским пользователям RO?

Пользователям RO мы желаем осваивать любимые миры, а мы постараемся во всем их поддерживать. В будущем же, прислушиваясь к пользователям, мы вместе с ними сделаем этот мир еще прекраснее и увлекательнее! **СИ**

ИЛЛЮСТРАЦИЯ АВТОРА



ИНТЕРВЬЮ С БРЮСОМ ШЕЛЛИ ИЗ ENSEMBLE STUDIOS:

10 ЛЕТ СЕРИИ AGE OF EMPIRES

Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
BeyondDark@mail.ru

1997 год, ноябрь. Age of Empires от никому еще неизвестной Ensemble Studios и молодого игрового издательства Microsoft только появляется на прилавках магазинов всего мира... «Страна Игр» пишет:
«Совершенно новая игрушка, выполненная в самых лучших традициях Civilization, но перенесенная в суетливое, опасное, самое что ни на есть РЕАЛЬНОЕ время. Шедевр сей называется Age of Empires, а разобрать его по косточкам и является нашей первоочередной задачей...»
Далее разбирает на протяжении четырех обширных страниц все подробности игры, а в конце заключает:
«Microsoft, наконец, пусть и не создала, но донесла до нас хит, который, вне всяких сомнений, является очередным шагом вперед для всего жанра стратегий, еще больше объединяя такие поначалу непохожие пошаговые стратегии и стратегии в реальном времени».
Сергей Овчинников, автор обзора, тогда поставил игре заслуженные 9.5 баллов из 10, зачислив в достоинства «Уникальное сочетание аспектов пошаговых стратегий и игр в реальном времени, удобный интерфейс и красивейшую графику».
А последние слова Сергея оказались пророческими: «Думаю, что эта игра может стать одной из самых популярных и любимых, не только критиками и всякими абстрактными игроками, но лично вами».
Age of Empires смогла. Стала. Породила два официальных продолжения, целую тележку дополнений, сотни тысяч преданных фанатов и десятки подражаний. 2007 – год для Ensemble Studios особенный. Именно 10 лет назад вышла первая игра студии – та самая Age of Empires, которая стала самой важной, во многом указав направление развития как самой студии, так и всего жанра стратегий в реальном времени.
Далее все пошло по нарастающей... С 1997 по 2006 студия выпустила ровно 8 игровых проектов из серии «Age of...» – 4 самостоятельных игры и 4 дополнения, и это не считая разнообразных «Золотых», «Платиновых» и коллекционных наборов, общий тираж сериала давно перевалил за отметку в 15 миллионов экземпляров. В 2001 году студию поглотила Microsoft, а совсем недавно стало известно, что в компании трудятся над стратегией в реальном времени для платформы Xbox 360 Halo Wars... Мы обратились к отцу-основателю Ensemble Studios и главному дизайнеру еще со времен самой первой Age of Empires – Брюсу Шелли, с вопросами о прошлом, настоящем и будущем прославленной студии.

ЭПОХА ИМПЕРИЙ

? Здравствуйте, Брюс! Оглядываясь назад, что вы можете сказать о самой первой Age of Empires? Это был дебютный проект, очень трудный. Пожалуйста, поделитесь впечатлениями от разработки?

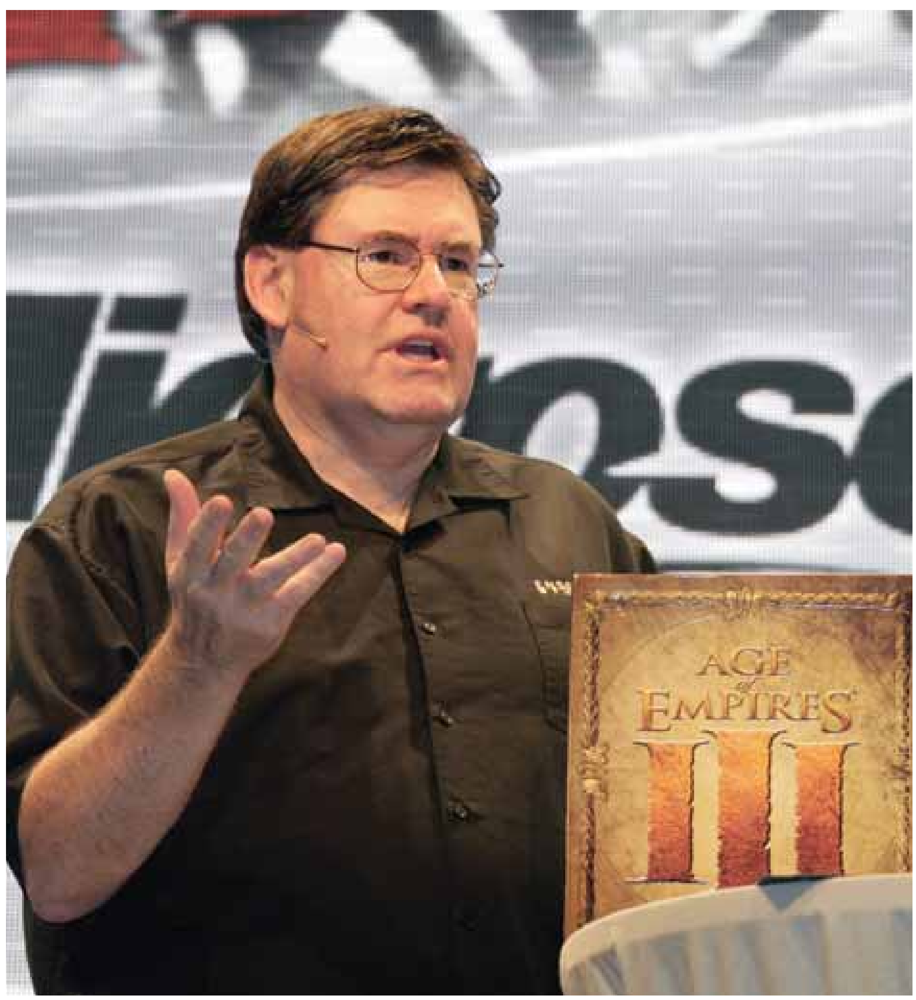
Брюс Шелли: Здравствуйте. Разработка была нелегким испытанием для всех нас. Большинство из членов команды ни разу до этого не участвовали в создании игр. Нам пришлось искать людей с необходимыми навыками за очень короткое время и писать собственный графический движок. Алгоритм поиска кратчайшего пути (так называемый pathfinding) и разработка достойного искусственного интеллекта (AI) были той ещё задачкой. Мы боролись за оптимизацию кода как могли, чтобы игра работала с приемлемой частотой кадров в секунду на самых различных компьютерах. Мы упорно работали долгими вечерами в течение последних 6-9 месяцев перед релизом, пытаясь всё успеть.
Отдушиной для нас стал сетевой режим. Однажды мы попробовали сыграть в собственный мультиплеер, и вдруг очень быстро втянулись, поняли, что это весело и интересно. И мы продолжали играть каждый день, внося многочисленные изменения в код, характеристики юнитов, переигрывая всё сотни и сотни раз... Мы и сегодня дорабатываем игры «на ходу», делаем ставку в первую очередь на создание успешных игр, и каждая наша выпущенная стратегия открывает двери для новых проектов.

? Age of Empires была первопроходцем в жанре исторических стратегий в реальном времени. До вас этого не делал никто, после вас появилась череда подражателей. В том числе Total War, Empire Earth, Rise of Nations, отечественные «Казаки» и много-много других. Пророчили ли вы такую судьбу своей первой игре? Что вы на самом деле ждали осенью 1997-го, когда она только появилась на полках американских магазинов?

Брюс Шелли: Когда мы закончили её осенью 1997-го, то думали: да, игра получилась хорошей, но на самом деле продажи оказались гораздо выше, чем мы надеялись. Оказалось, существует огромная, ранее неохваченная аудитория игроков, живо интересующихся историей, и такие игры для них особенно интересны. Помню, в 1997-ом один из ведущих американских игровых журналов писал о более чем 50 RTS, находившихся на тот момент в разработке, и только одна – наша – была на историческую тему. Мы были счастливы, что стали в этой нише первыми и оставались единственными в течение долгого времени.

? Помните, как зародилась главная идея игры? Что представляла собой AoE в самом начале разработки? Как сильно она менялась в течение всего времени?

Брюс Шелли: В нашем видении Age of Empires была сплавом Command & Conquer и Warcraft 2 с исторической и экономической составляющей Civilization. Мы думали, что



Отдушиной для нас стал сетевой режим. Однажды мы попробовали сыграть в собственный мультиплеер, и вдруг очень быстро втянулись, поняли, что это весело и интересно.









историческая тема отличит нашу игру от бесчисленной череды других RTS и свяжет нас с обширной аудиторией любителей истории.
Тематикой игры было зарождение и становление первых величайших цивилизаций на Земле. Мы разрабатывали AoE в реалистичном ключе и создали яркий, привлекательный античный мир.
Мы хотели включить в игру много нового, чего не было тогда в стратегиях в реальном времени. Это и случайно создаваемые карты в сетевой игре, и уровни сложности противника, различные пути достижения победы и искусственный интеллект, который не жульничает.
Основными изменениями, которые мы внесли в последующие игры, стали переход на трехмерную технологию, более естественные пропорции зданий и юнитов и сильный акцент на одиночную кампанию, на сюжет, на персонажей и диалоги. Мы постепенно снижали долю микроменеджмента, позволяя игроку больше времени уделять исследованию территорий, развитию и сражениям. Но думаем, что основы игрового процесса всей серии остались неизменными.

? А какой ваш самый любимый юнит из первой AoE?

Брюс Шелли: Если бы мне пришлось выбрать только одного, то это был бы, пожалуй, лучник на слоне (Elephant Archer). Он выглядит очень круто! Также мне нравятся все воины с длинными копьями.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

? Вы настоящий ветеран игровой индустрии. Что вы можете сказать насчет тех изменений, что произошли внутри нее в течение последних лет десяти, в частности, в жанре исторических стратегий в реальном времени, который вы создали в 1997 году с выходом AoE? Как вы думаете, что дальше ожидает жанр?

Брюс Шелли: Продолжится рост влияния онлайновой и сетевой составляющей как в MMORPG, так и в обычных шутерах и экшнах. Будет меньше стратегических игр, как мне кажется, но по-прежнему самые лучшие из них будут продаваться хорошо, и жанр не «застоится». Думаю, что бы ни случилось, всегда останется место для стратегических игр исторической тематики, и мы ещё увидим много новых RTS. Когда игра сделана хорошо, в неё интересно играть и в одиночку, и с друзьями.

? Вы видели «Казаков» от украинской GSC GameWorld?

Брюс Шелли: Я играл в первых «Казаков», там есть много хороших идей. Но следующие игры я не видел.

? Какая из RTS вам по-настоящему приглянулась за последние годы?

Брюс Шелли: Из тех RTS, которые я видел в последнее время это, несомненно, Company of Heroes от THQ/Relic. Я прошёл одиночную кампанию и опробовал большинство карт в скирмише. У нас есть несколько человек в офисе, играющих в неё по сети во время обеденного перерыва в течение уже нескольких месяцев. Мне нравится внимание к мелочам в этой игре, и я думаю, экономическая система тут получилась крайне интересной. Мне нравится, в общем-то, в ней всё, за исключением лимита на юнитов, раздражающего меня время от времени.

? Вы подумывали вдохнуть новую жизнь в первую AoE? Сделать ее трехмерной, оснастить всеми графическими наворотами сегодняшнего дня, интуитивно-удобным интерфейсом, но, в то же время, сохранить дух и стиль той самой первой «Эпохи Империй»? Ведь индустрия знает много удачных и не слишком примеров такого рода – Dune 2000, недавние Settlers 2: 10th Anniversary...

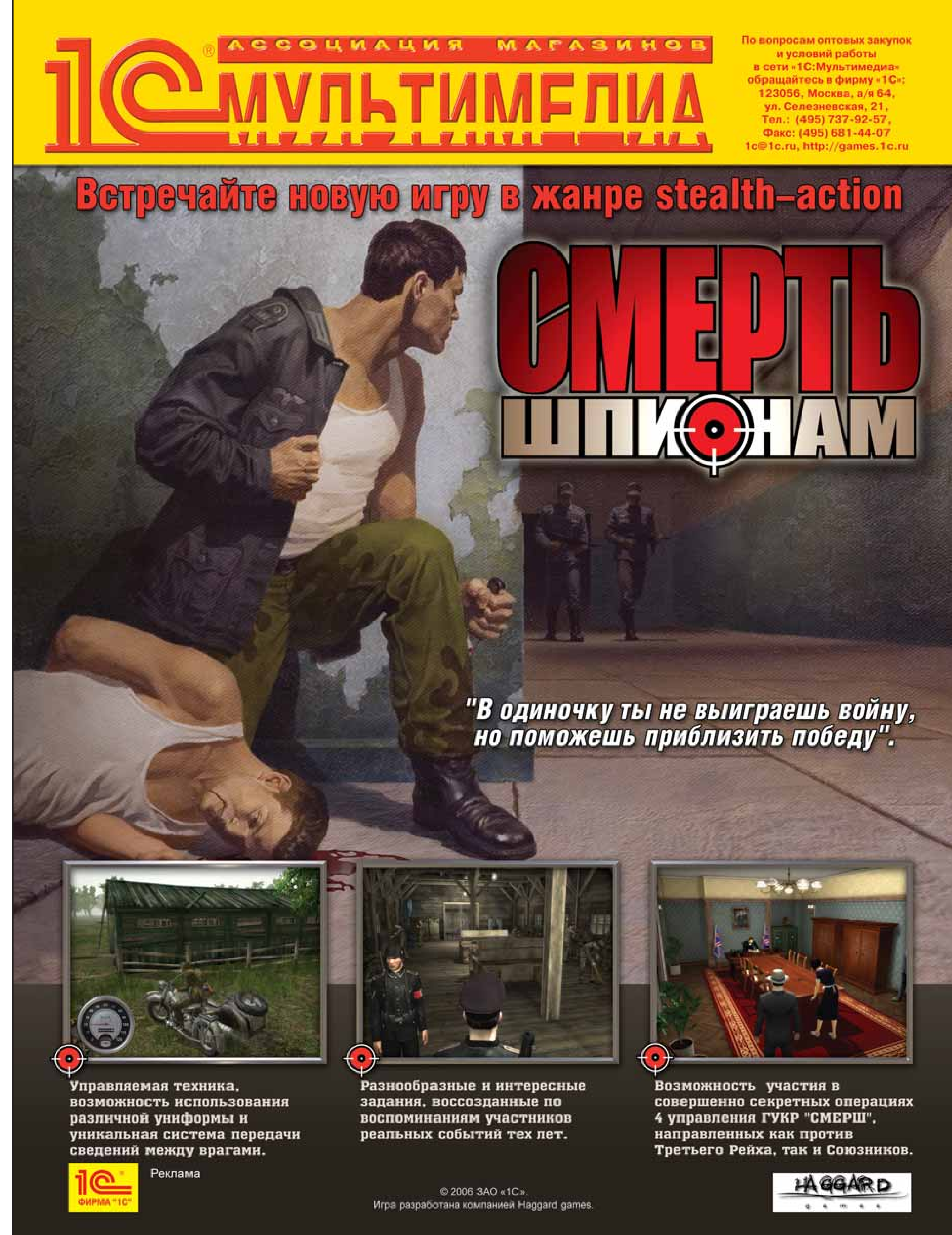
Брюс Шелли: Да, разумеется, мы обсуждали такую идею, но у нас всегда на первом месте были новые идеи. И если мы однажды решим возродить одну из своих прошлых игр, то, скорее всего, сначала это будет Age of Empires II, так как она была гораздо популярнее предшественницы и посвящена более интересному временному отрезку в истории человечества.

? Если бы вам необходимо было сделать описание каждой из созданных вами игр, и при этом уложиться всего в одно слово, какое бы вы выбрали для каждой игры?

Брюс Шелли: Пожалуй, я бы подобрал следующие слова: AoE это «классика», AoE II – «замки», AoE III – «завоевания», а AoM – «эпичность».

? Спасибо за беседу! Успехов с «Halo Wars» и новыми играми вселенной Age of Empires.

P.S. На компакт-диске к этому номеру «СИ» выложены демо-версии четырёх игр студии. Играть обязательно. Кому-то, чтобы освежить старые воспоминания, а кому-то, чтобы ещё только открыть для себя мир Age of Empires. СИ


1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Встречайте новую игру в жанре stealth–action
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
"В одиночку ты не выиграешь войну,
но поможешь приблизить победу".
Управляемая техника, возможность использования различной униформы и уникальная система передачи сведений между врагами.
Разнообразные и интересные задания, воссозданные по воспоминаниям участников реальных событий тех лет.
Возможность участия в совершенно секретных операциях 4 управления ГУКР "СМЕРШ", направленных как против Третьего Рейха, так и Союзников.
1С ФИРМА "1С"
Реклама
© 2006 ЗАО «1С».
Игра разработана компанией Haggard games.
HAGGARD games

1





Legend of Galahad

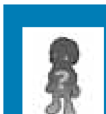


Lego Star Wars



Lego Star Wars

TRAVELLER'S TALES: БАЙКИ МАНЧЕСТЕРСКИХ СКАЗОЧНИКОВ

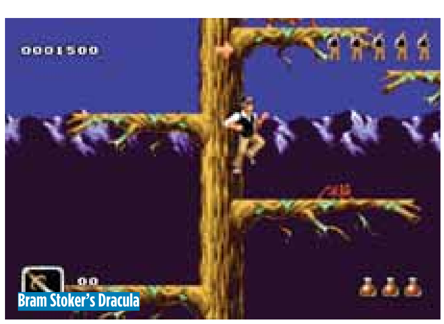


Автор:
Александр «StormReaver» Егоров
stormreaver@jrpg.org

Судьба студии-разработчика Traveller's Tales во многом необычна. В отличие от многих других обитателей туманного Альбиона, вроде Gremlin и Psygnosis, эти мастера до сих пор успешно сохраняют независимость и не стремятся войти в состав более крупной компании, предпочитая объединяться на равных – например, с издательством Giant Interactive в 2005 году. А их платформеры способны потягаться не только с западными, но и с японскими представителями жанра, что называется, в одной весовой категории. И порой даже превзойти их.



Toy Story



Bram Stoker's Dracula

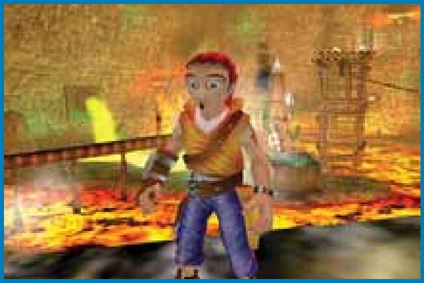
Traveller's Tales возникла в 1990 году в Манчестере, причем костяк студии составили выходцы из той же знаменитой Psygnosis, которые трудились еще над Lemmings. Первыми блинами «путешественников» стали платформеры: фэнтезийный Galahad (1991) и мистический Shadow of the Beast. Без «комьев» не обошлось: как отмечал автор Galahad, Джон Бартон, хотя графически и технически его произведение не уступало тогдашним хитам, игровой процесс страдал однообразием, да и вообще ничем примечательным не выделялся. Поругивали критики и Shadow of the Beast (1991; Amiga) – за завышенную сложность и странные метаморфозы, которые происходили с вооружением героя. Тем не менее, спустя год у нее появился брат-близнец на Mega Drive, а Traveller's Tales перестала считаться «темной лошадкой» среди британских разработчиков.

Puggsy

Паггси – вовсе не ласковое прозвище Паггсли, толстого и не шибко сообразительного отпрыска «Семейки Аддамсов». Так зовут инопланетянина, волей судеб потерпевшего крушение на тропическом острове. От худобы и от большого ума он, впрочем, также не страдает. Никаких сверхспособностей и оружия у него изначально нет, поэтому для решения задачек на сообразительность Паггси пользуется всем, что под руку подвернется – от ракушек до солнцезащитных очков и ножниц (как они очутились на острове – тай-

Христианская мораль

Религиозные мотивы в играх интересовали Traveller's Tales задолго до разработки вышедшей в прошлом году The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe. В 2002 году студия создала проект Haven, в сюжете которого прослеживались параллели с Евангелием. Игровой процесс, впрочем, подвел: тренировочные уровни были настолько скучны, что многие геймеры бросали прохождение, толком не разобравшись, что к чему.







2

Toy Story 2

Похождения бравого Джонатана Харкера уступали версиям Dracula для других платформ, но для Traveller's Tales стали настоящей путевкой в жизнь.



Lego Star Wars



Lego Star Wars

на, покрытая мраком). Найденными предметами можно заодно кидаться во врагов. Разработчики уже тогда не забывали о законах физики: в зависимости от веса и объема, летают находки по-разному. В отличие от товарок по цеху, игра отнюдь не коротка – в Puggsy аж 69 уровней, причем, несмотря на количество, они совсем не похожи друг на друга. Среди них попадаются как маленькие незамысловатые комнатушки-головоломки, так и здоровенные лабиринты с большим количеством препятствий. Яркая графика и незамысловатый, но приятный саундтрек дополняют картину. Тем не менее, пока критики игру нахваливали, геймеры ее покупать не торопились. Прохладный прием был вызван не слишком удачными тренировочными уровнями – по ним складывалось впечатление, что Puggsy мало чем отличается от начинавших приедаться однообразных «бродилок». Что интересно, сперва ее выпустили не на Mega Drive (а именно с такой версией наверняка знакомо большинство читателей), а на Sega CD, год спустя порадовав еще и обладателей Amiga.

Mickey Mania

В 1994 году на Sega CD (а затем на Mega Drive и SNES) выходит Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse – первый проект, над которым Traveller's Tales трудилась совместно с Disney Interactive, и, как оказалось, далеко не последний. Знакомство студий состоялось благодаря Sony, издателю Mickey Mania, в 1993 году. Компания собиралась приобрести Psygnosis и поручила Traveller's Tales разработку Bram Stoker's Dracula для Mega Drive по мотивам одноименного фильма Фрэнсиса Форда Копполы. Похождения бравого Джонатана Харкера уступали версиям Dracula для других платформ, но для «путешественников» стали настоящей путевкой в жизнь: дали возможность организовать работу на более профессиональном уровне и расширить штат (по словам Джона Бартона, предыдущие проекты делались чуть ли не на коленке).

До выхода Kingdom Hearts именно Mickey Mania считалась лучшей игрой про знаменитого мышонка. Геймерам предложили не просто поучаствовать в бесконечных поединках грызуна и толстого кота Пита на фоне знакомых по мультфильмам декораций, но и проследить развитие знаменитого диснеевского сериала с самого его рождения. Недаром первые уровни игры черно-белые, под стать первому мультфильму про Микки, вышедшему в 1928 году. Причем в студии не поленились прорисовать то и дело пробегающие по экрану царапины, чтобы усилить иллюзию старой киноленты. Ретро-пейзажами Mickey Mania не ограничивается – мир вскоре расцвечивается яркими красками, появляются вкрапления трехмерной графики. А потеря жизни сопровождалась сенсационным анимационным роликом – до этого Микки ни разу не умирал на экране (в студии даже подумывали сделать майки с надписью «Мы убили Микки Мауса» в память о таком достижении).

1 **Самая первая модель Lego по мотивам Star Wars вышла в 1999 году. Правда, это были не джедаи с Йодой, а миниатюрный X-Wing.**

2 **Игра по мотивам Toy Story считается одной из самых популярных работ Traveller's Tales.**

Прыжки в сторону

Хотя гоночные игры – не излюбленный жанр Traveller's Tales, именно им Sony поручила разработку проектов по лицензиям F1 и WRC для PSP. Как объяснили в компании, на «путешественников» обратили внимание благодаря Muppet Race Mania (PS one, 2000) – простенькому, но жизнерадостному ралли с участием персонажей Muppet Show. Прочие эксперименты с жанрами в студии предпочитают устраивать на базе платформеров, хотя в ее послужном списке приютился и проект по лицензии викторины The Weakest Link (известной у нас как «Слабое Звено»).





Обрастать дополнительными командами компания не спешит, хотя не прочь более плотно заняться издательским делом, чтобы еще меньше полагаться на сторонних распространителей.



Mickey Mania



Lego Star Wars

1 В отличие от Lego Star Wars, платформенные приключения Микки Мауса не сплотили геймеров всех возрастов.

2 Контракты с такими студиями, как Disney и Pixar, редко когда доставались Traveller's Tales «за прошлые заслуги» – чаще всего им и еще нескольким разработчикам предлагалось создать демо-версии будущей игры, а затем владельцы лицензии выбирали лучший вариант.

В 1996 году уже на PlayStation выходит Mickey's Wild Adventure под авторством тех же манчестерцев, но превзойти предшественницу ей не удается.

Sonic 3D: Flickies' Island

К 1996 году для Mega Drive уже вышли три полноценных «Соника», одно дополнение с красной ехидной Наклзом и один пинболл (не говоря уже о Sonic CD). Юдзи Нака от синих колючих ежей порядком подустал и занялся Nights Into Dreams для Saturn, а сама платформа доживала последние дни. Разработку принципиально иной, отличной от трех с половиной предшественниц игры про сверхзвукового ежа поручили Traveller's Tales. И «путешественники» справились с задачей, по сути, ничего не изменяя. Вернее, почти не изменяя – в игру добавилось третье измерение, а перспектива стала изометрической. Изменились задачи – вместо того чтобы просто бежать из точки A в точку B на предельной скорости, приходилось вдобавок собирать отбившихся от стаи разноцветных пичужек и доставлять их к гигантскому кольцу для открытия дальнейшего пути. Пусть уровни и не поражали новизной («мраморный», огненный, ледяной, пара «хайтековых»), зато их отличала продуманная архитектура. А в плане графики Sonic 3D вообще стала одной из самых высокотехнологичных игр для Mega Drive (уступив лишь векторной графике Red Zone и X-Perts), ведь соревноваться ей предстояло не только с 32-битными конкурентами, но и с Nintendo 64.

Спустя некоторое время вышли слегка улучшенные версии для Saturn и даже для PC. Sonic 3D оказалась не последней «сониковской» игрой студии – в 1997 году вышла Sonic R, римейк которой не так давно появился в сборнике Sonic Gem Collection.



Toy Story

Вот и он, заветный Рубикон. Напомню, что Toy Story – одна из первых работ студии Pixar, прославившейся трехмерными анимационными мультфильмами. Действие в картине разворачивается вокруг перебранки двух игрушек, ковбоя Вуди (Woody) и космического рейнджера Базза (Buzz Lightyear), которые, впрочем, под конец фильма все равно становятся друзьями. Игра почти один в один следует исходному сюжету (подоплека событий пересказывается между уровнями), но это ее нисколько не портит – более того, Toy Story (SNES, Mega Drive, PC, 1996)заслуженно считается одной из лучших работ Traveller's Tales. К примеру, среди более полутора десятков этапов не найдется двух похожих друг на друга! Некоторые из них и вовсе непривычны для платформеров: тут есть уровень в духе FPS (разве что стрелять не придется), по графике среди 16-битных игр уступающий разве что Doom; два гоночных уровня, с видом сверху и с видом сзади. Да и обычные на первый взгляд уровни с видом сбоку на поверку оказываются далеко не обычными. Ну где еще вам предложат ходить со стаканом на голове или удирать на скейте от кусачей собаки? При всем «мультяшном», шуточном антураже, Toy Story – непростая игра, и заставит потрудиться даже опытных геймеров. Хотя она вышла на устаревших к тому времени 16-битках, но надолго задержалась на верхушках хит-парадов и принесла диснеевцам солидную прибыль. Неудивительно, что четырьмя годами позже, когда на экранах появилась Toy Story 2, студия Disney вновь обратилась к Traveller's Tales. На этот раз ковбоя Вуди похищают, и главным героем становится полный решимости спасти друга Базз. Все было бы хорошо, но то ли запал у разработчиков весь вышел на Toy Story, то ли кто-то в Disney стремился подогнать выход игры к премьере фильма: появившаяся на PS one и Nintendo 64 Toy Story 2 с предшественницей четырехлетней давности и рядом не стояла. От главного козыря 16-битной Toy Story – невероятного игрового разнообразия – не осталось и следа. Нет, конечно, в продолжении хватает мини-игр... но они выглядят именно как мини-игры, а не как полноценные этапы. Добавьте к этому не самую удачную архитектуру уровней и то, что Toy Story 2 порой превращается в обыкновенный шутер (ведь Базз, в отличие от ковбоя, оружием не обделен), и вердикт станет очевиден. Впрочем, вторичность игры никак не сказалась на продажах. Что интересно, Toy Story 2 не стала последней поделкой Traveller's Tales по той же лицензии – в 2000 году вышла еще и Buzz Lightyear of Star Command (по мотивам соответствующего мультсериала), а год спустя – Toy Story Racer. И как часто бывает в подобных случаях, эти игры, а особенно первая, оказались куда приятнее самой Toy Story 2.

Роман Traveller's Tales со студией Pixar одной Toy Story не ограничился: в 1998 году манчестерцам поручают разработку проекта по мотивам нового мультфильма A Bug's Life (PC, PlayStation, Nintendo 64). История о злоключениях простоватого, неуклюжего и не слишком удачливого синего муравья не балует разнообразием уровней: в ней даже нет толковых сюжет-

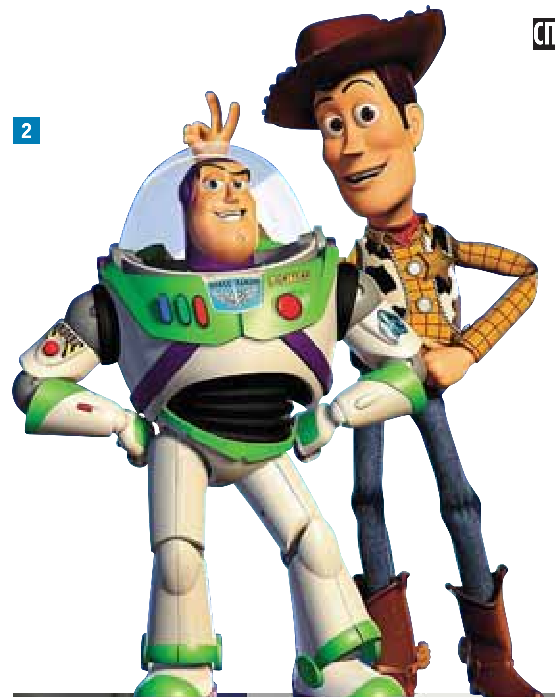


Puggsy



Sonic 3D: Flickies' Island

2





Sonic 3D: Flickies' Island


Sonic 3D: Flickies' Island


Toy Story 2



Toy Story 2


Toy Story 2

ных видеороликов, что довольно странно при столь благодатном исходнике. И хотя диснеевские картины смотрят не только дети, сложность игры намеренно занижена, чтобы не обескуражить юных геймеров. Не отличилась сложностью и кроссплатформенная Finding Nemo (2003), что не помешало ей разойтись общим тиражом в более чем 5 миллионов копий.

Именно в годы Toy Story и A Bug's Life «путешественники» в полной мере осознали, каково это – быть независимой студией и сотрудничать с новыми и новыми издателями (выпуском Toy Story 2 и прочих ответвлений сериала занималась уже Activision), каждый раз подстраиваясь под меняющиеся требования. Особенно жесткие условия поставила компания Universal, выбрав Traveller's Tales в 2001 году для создания новой игры сериала Crash Bandicoot – Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. Ее необходимо было завершить за год. Вышло неплохо, но от предыдущих приключений Крэша и Бандикута новинка не слишком отличалась. Да и Crash Twinsanity, вышедшая в 2004 году, заметно проигрывала конкурентам: Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (PS2) и Jak 3 (PS2).

Lego Star Wars

Даже отчаянные противники платформеров узнали о существовании Traveller's Tales, когда в 2005 году вышла Lego Star Wars – первая пародийная игра по вселенной Star Wars. Первоначально разработкой ее руководила сама компания Lego, но вскоре творцы всемирно популярного конструктора от участия в игровом бизнесе решили отказаться и передали все дела собственной же небольшой издательской компании Giant Interactive. В том же 2005 году «путешественники» приобрели Giant Interactive, обзаведясь таким образом собственным издателем.

Lego Star Wars покорила геймеров необычной трактовкой самых ярких моментов первых трех эпизодов знаменитой эпопеи и уморительными чудиками-персонажами. В нее с одинаковым упоением играли и дети, и взрослые, и поклонники «Звездных войн», и те, кому пафос сериала давно приелся. Неудивительно, что продолжение не заставило себя ждать, – в нем Traveller's Tales постаралась исправить недостатки предшественницы, к которым относили излишнюю скоротечность и легкость. Lego Star Wars II: The Original Trilogy оказалась настолько удачной, что британская Академия Кинематографических и Телевизионных Искусств присудила именно ей в 2006 году награду за лучший геймплей, на которую претендовали также Guitar Hero, LocoRoco, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter и We Love Katamari. В конце ноября Traveller's Tales представила миру кроссплатформенную Bionicle Heroes также по лицензии Lego, а в планах уже значится Lego Batman.

Радужные перспективы

Игры по лицензии остаются главным «коньком» Traveller's Tales – Disney и остальные компании доверяют студии, которая создает проекты, не выбиваясь из графика и умудряясь уложиться в выделенный бюджет. В то же время сами разработчики достаточно прочно стоят на ногах, чтобы обходиться без авансов, – по словам Джона Бартона, это дает им необходимую свободу и уменьшает зависимость от издателя. Обрастать дополнительными командами компания не спешит, хотя не прочь более плотно заняться издательским делом, чтобы еще меньше полагаться на сторонних распространителей. А самая желанная цель – стать самыми успешными независимыми гейм-дизайнерами – как полагают в Traveller's Tales, вполне может осуществиться в 2007 году, и нам остается только пожелать им удачи. СИ

Все началось с Amiga!

Исполнительный директор и один из основателей Traveller's Tales, Джон Бартон (Jon Burton), возможно, выбрал бы совсем другую стезю, если бы его дядя не обзавелся восьмибитным Commodore Vic-20. Кстати, точно на таком же компьютере создавал первые программы Линус Торвальдс, автор ядра операционной системы Linux. Как Джон признается сам, машина зачаровала его... звуком приземляющегося НЛО: именно это он услышал благодаря простенькой программе на Basic. Позже Бартон заполучил ZX Spectrum и твердо решил разрабатывать игры, хотя его первый поход к издателю закончился неудачей – компания Firebird от предложенных проектов отказалась. Настоящий успех пришел только вместе с Commodore Amiga, на котором Бартон совместно с художником Энди Инграмом (Andy Ingram) сделал первый уровень Leander (рабочее название платформера Galahad). В Psygnosis, куда друзья отправились с этой демо-версией, рассчитывая даже не на контракт, а на дельные советы, их тут же взяли под крыло и предложили игру издать. «Мы просто оказались на нужном месте в нужное время. Amiga помогла нам пробиться в индустрию, когда консоли еще не были так распространены, – позже будет вспоминать Джон. – Когда мы начали работать на Psygnosis, нам предоставили и девкиты, и PC».



СЛАВА РОБОТАМ!

ПОСТМОРТЕМ ПРОЕКТА «HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА»



Автор:
Иван Мякишев
pr@nival.com

Назвать эту статью постмортемом в обычном понимании этого слова нельзя. Написание серьезного и подробного труда о разработке дополнения «Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера» в духе «вскрытие показало» займет уйму времени, а результат вполне сойдет за диссертацию и заинтересует лишь причастных к индустрии людей. То, что вы прочитаете сейчас, скорее, эмоциональные воспоминания дизайнера уровней игры, коим я являюсь в компании Nival Interactive. Без купюр и лишних технических подробностей – приятного прочтения!

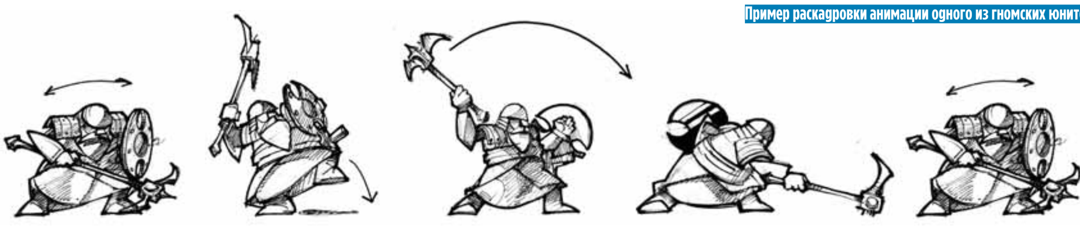


Последняя миссия второй кампании. Лепрекон жив и радуется жизни.



Финальная миссия. Остались от бедолаги рожки да ножки.

Пример раскадровки анимации одного из гномских юнитов.



При создании карт для дополнения мы часто наступали на грабли, знакомые еще со времен работы над оригинальной игрой. Правда, били они нас не так больно, потому что мы теперь были в каске, а некоторые и вовсе удалось обойти стороной.

Одной из главных бед по-прежнему осталась буйная фантазия сценаристов, которую дизайнеру порой необходимо обуздывать и как-то втискивать в обычный, «геройский» геймплей. Иначе получается не миссия, а нечто, быть может, и занятное с точки зрения литературы, но совершенно неиграбельное.

Например, в последней миссии под управлением игрока оказывается целых пять весьма прокачанных героев, с которыми непонятно, что делать. Карта очень маленькая, особо не развернешься. Вот и стоят горделивые Вульфстаны и Дунканы по углам и грустно пропускают ходы. Это плохо, и с подобным дизайнер обязан как-то бороться. Лучше всего, конечно, пойти к сценаристу и обсудить вопрос с ним. При этом обычно удается найти приемлемое решение. Но, увы, если с нашим родным сценаристом Сергеем Величко всегда можно было прийти к компромиссу, то сломить волю господ-созидателей из Парижа было практически невозможно. Приходилось всячески выкручиваться, чтобы и их предложения учесть, и игру не испортить.

Так, в предпоследней миссии второй кампании славный повелитель гномов Вульфстан топочет на своем мамонте до единственного на этой карте города и захватывает его. По дороге на него из кустов должен выскочить другой гном – Рольф, и получить от нашего героя по голове. Собственно, все. Стоит ли говорить, что у игрока нет ни замка, ни даже жилищ монстров по пути, чтобы пополнять армию?

И присоединяться забесплатно никто не захочет, так как бродим мы по землям недружественных гномов, которые нас не слишком любят и в армию нашу отнюдь не рвутся (по крайней мере, даром).

А ведь играем мы не во что-нибудь, а в «Героев». Игру, где хочется изучить всю карту, прокачаться и набрать впрок разных артефактов, заклинаний и прочих вкусностей. Просто так это обычно не валяется, а охраняется враждебно настроенными группами граждан. Приходится вступать в тяжелые бои и нести потери, а если армию пополнять некем, то исследование карты очень скоро накрывается медным тазом. Да еще и замка нет. Я бы плакать стал, если бы меня заставили играть в таких «Героев».

Пришлось поломать голову, как бы и сюжет соблюсти, и миссию не загубить. В числе прочего появились продажные гномы. Стоят такие бородатые товарищи то тут, то там и клянчат денег или ресурсов за свои услуги. Среди них встречается даже магмовый дракон, не чуждый стяжательства. Зачем ему деньги – непонятно, все равно, что ему ни дай, все расплавится или сгорит. В результате у игрока, во-первых, появилась возможность пополнять армию, а во-вторых, повод искать ресурсы и захватывать шахты, ибо гномики попались жадные на диво, да еще и капризные. Могут передумать и начать выпрашивать вместо дерева, допустим, каменья драгоценные или еще чего-нибудь.

Вообще, страсть гномов к золоту не обыграл только ленивый дизайнер. Почти каждому приходила в голову «свежая» мысль – поставить где-нибудь на карте жадных до звонкой монеты или полезного ресурса бородачей. Изначально специально выставлять гномов скупердяями никто не собирался. Как-то это само собой вышло. Надеюсь, наряду с недавно заявившими о себе в Великобритании джедаями, нигде не объявится

гордая раса гномов Асхана и не подаст на нас в суд за очернение их доброго имени.
Еще из области чудесных совпадений нельзя, конечно же, не упомянуть «пасхальные яйца», в качестве которых выступают немецкий истребитель FW-190 и американский танк «Першинг». Ими дизайнеры тоже не поленились украсить уровни, полагая, что поступают очень смело и неожиданно. И ваш покорный слуга здесь не исключение. В результате, в дополнении, по моим подсчетам, можно встретить по крайней мере три самолета и один танк.
Традиция помещения танка на карту идет еще с оригинальной игры. Есть там миссия, в которой среди величественных деревьев стоит на полянке танк «Першинг», взятый из игры «Блицкриг 2». Потрогать его нельзя, ибо функциональность к нему никто не прикручивал, но увидеть можно. Особенно смешно было читать про него сообщения на форумах. Кто-то всерьез предполагал, что это результат недосмотра, если не халтуры, и танк остался от прошлых проектов Nival. Ага, конечно. Еще бы панцеркляйн потеряли.
Заранее предполагая вопрос: «А чего это танк-то американский, не могли, что ли, наш поставить?» – отвечаю, что я лично ратовал за гениальное творение отечественного военпрома – пятибашенный Т-35. Поставили «Першинг», поскольку у него наиболее качественная текстура. Остальные танки, увы, не дотягивали до стандартов HoMMV.
«Фокке-Вульф» же появился стараниями нашего дизайнера Александра Винникова, который выдрал его из Silent Storm. Вернее, это развалины немецкого истребителя FW-190. Если в обломки засунуть «лагерь наемников», добавив тем самым огоньку и дыма, то создается впечатление, что где-то неподалеку должен бродить чудом уцелевший Ганс Ульрих и требовать у крестьян курку, млеко и яйки. Несчастный самолет кто только не впихнул на свою карту. Обычно он лежит где-нибудь на задворках и дымится. Потрогать его тоже нельзя.
Можно упомянуть еще загадочного рыцаря, заточенного в гору в третьей миссии второй кампании. Обнаружить его можно только при помощи редактора уровней. Что же он там делает? Нет, он не пленник Хозяйки Медной горы и не вытачивает там каменный цветок изумительной красы. Все еще более запущено. Дело в том, что в этой миссии есть задание – перехватить караван. А выдается оно в момент, когда компьютерный соперник, которому принадлежит караван, может быть уже уничтожен игроком. Вот и пришлось заточить в гору специального бессмертного героя, который сидит там, пьет чай с конфетами и незримо руководит перемещением караванов.
С появлением новой расы мы получили кучу новых интересных объектов. А радость дизайнеров от появления в редакторе чего-нибудь новенького, да еще и в таком количестве, можно сравнить разве что с ликованием детворы, нашедшей мешок Деда Мороза. Причем в отсутствие хозяина, который имеет дурное обыкновение раздавать подарки не самым справедливым образом. А так как у нас появилось целых два типа местности – снежная и гномьи подземелья, то и объектов прибавилось столько, что бери – не хочу. Заснеженные горы, елки, камни, кустики, гномьи стены, монументы, строительные леса, даже железные дороги с тележками и много еще разного полезного и красивого.
Всяк стал тут же применять обрушившееся изобилие кто как горазд. Привело это к тому, что поначалу внешний вид и общий стиль гномьих подземелий существенно разнился. Каждый дизайнер видел их по-своему и ваял

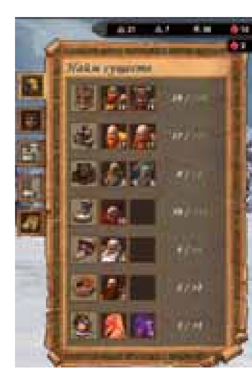


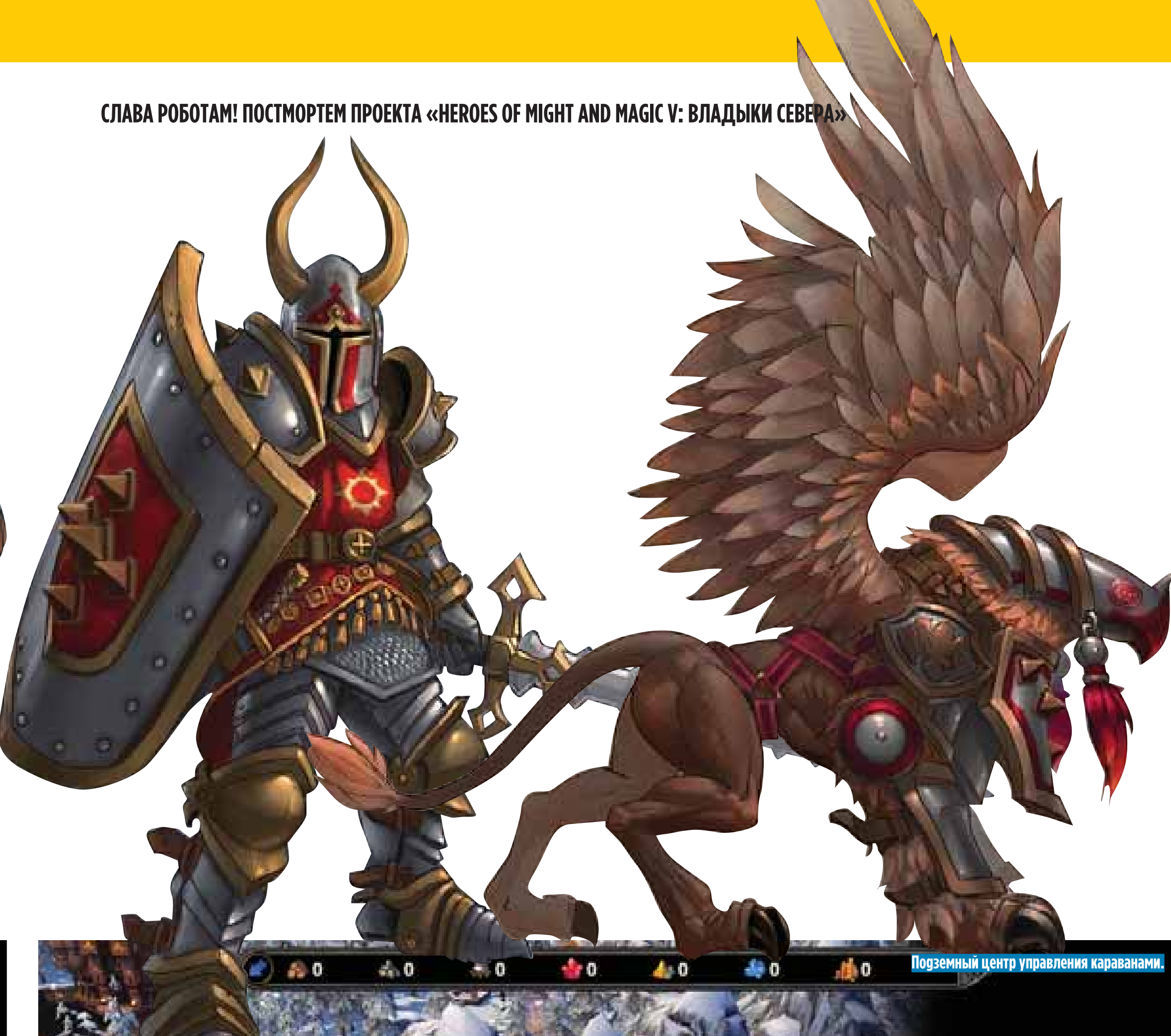


Не смеют крылья черные над гномами летать.





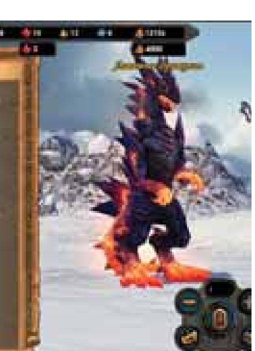






Подземный центр управления караванами.

в соответствии с этим. Потом эти различия немного размылись, а некоторые карты и вовсе были переделаны полностью, и это перестало сильно бросаться в глаза. Тем не менее, внимательный игрок, по-моему, все же может отметить некоторый стилевой разнобой.
А еще внимательного игрока к концу кампании, без сомненья, начнет мучить дежавю, и вовсе не из-за душевного расстройства. Беда в том, что сюжетные линии дополнения отнюдь не отличаются географической широтой. Скорее, наоборот, они причудливым образом петляют в одних и тех же местах. В результате некоторые миссии имеют пересекающиеся участки, а кое-где карты и вовсе почти те же самые. И получилось так не от нашего большого нежелания делать лишние карты, все было как раз наоборот. Уже готовые карты нам приходилось переделывать, порой весьма сильно, чтобы привести их к единому виду. Если учесть, что нормального механизма для копирования и последующей вставки объектов из одной карты в другую не предусмотрено, заниматься этим было крайне муторно и неинтересно.
Некоторое разнообразие в этот нудный процесс внес Саша Винников, показав зверства солдатни мясника Ласло. Любопытный читатель может загрузить последнюю миссию второй кампании и финальную миссию игры и поискать различия. Обратите внимание на печальную участь лепрекона, который во второй кампании мило танцевал рядом с замком Хорнкрест и горя не знал. Видимо, Ласло почудилось, что пляски человечка отдают бесовщиной, и не худо бы его на всякий случай сжечь, золото отобрать, а горшок разбить.
Впрочем, что это мы все о кампании? Многие в нее вообще не играют, а предпочитают одиночные миссии, или даже сетевые. Что касается последних, то в дополнении появился долгожданный генератор случайных карт. Создателя последнего – Славу Карпизина – мы вообще собирались как-нибудь придушить. Этот нехороший человек, похоже, решил лишить нас хлеба. Даже первые весьма скромные карты, которые творил генератор, были столь недурны, что вопрос: «Ну и зачем нам нужны дизайнеры уровней?» напрашивался сам собой. А мы еще и сами себе рыли могилу, без утайки рассказывая, как сделать генератор лучше и чего ему не хватает. Страшно подумать, к чему может нас привести такая недальновидность. Слава же ведь не угомонился. Наверняка до сих пор чего-нибудь к нему прикручивает.
Скорее всего, это закончится тем, что генератор начнет создавать карты, на которых не будет ничего, кроме надписей: «Кто я?», «Зачем ты меня создал?», «В чем смысл моего бытия?» и прочие в том же духе. После чего он свяжется с другими генераторами, взломает компьютеры министерства обороны и начнет ядерную войну. После которой, как и полагается, машины восстанут из пепла ядерного огня. На этом история рода человеческого закончится, и настанет эра роботов. Слава роботам! СИ











Bu

ПУЛЕВАЯ



Bullet Witch

ВЕДЬМА И ЕЕ НАДМОЗГИ

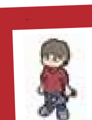






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.third-person.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** AQ Interactive (Япония); Atari (США и Европа)
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cavia
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год
- **ОНЛАЙН:** http://www.bulletwitch.jp



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

1 Справа: обыватель спутал зомби с ползучим хаосом Ньярлатотепом и поклоняется пришельцу.

2 Сгораем от любопытства. В каком бутике демоны берут модные зеленые штаны такого размера?

3 Будете у нас, не проходите мимо. Звездануть молнией в бензоколонку - главное развлечение штата.

Кейдзи Инафуне, продюсер магазинного зомби-мочилова Dead Rising и научно-фантастического боевика Lost Planet: Extreme Condition, ясно дал понять, что он думает насчет производства игр в двадцать первом веке. Японские разработчики осознают возможности мирового рынка и планируют будущие хиты с оглядкой на западных игроков, но не забывают и о нуждах соотечественников. Разработчики из Cavia, в прошлом авторы Drakengard и Drakengard 2, а ныне на пару с Mistwalker Studios работающие над загадочной «плаксивой» ролевой игрой Cry On, поставили перед собой задачу: совместить в Bullet Witch геймплей, привычный для англоязычной аудитории, с вычурным стилем японского игропрома. «Родная» версия их детища вышла полгода назад, а европейцам с американцами остается привычно дожидаться переводного варианта.

На дворе не самый приятный для человечества год – 2013. Мир рухнул. По всей планете прошла череда стихийных бедствий, потопов и наводнений, Ближний Восток сожрал сам себя в пламени ядерной войны, и к злополучному тринадцатому году Земля оказывается во власти зомби... ах, если бы! На самом деле, они не совсем зомби. Демоны только выглядят как скелеты, обтянутые кожей с редкими кусками мяса. На самом деле они разумные и проворные, носят огнестрельное оружие и подчиняются собственным командирам в беретках. От человечества к началу игры уцелеет лишь могучая кучка – солдаты помогают укрыться последним гражданским, без особого успеха пытаясь организовать оборону против нежити. Игра начинается со сцены преследования четырех мирных жителей ленивыми демонами. Трое обывателей погибают от бандитских пуль, последний держится чуть дольше, но вскоре и он падает жертвой прислужников Сатаны. Здесь в кадре и появляется «пулевая ведьма» Алисия, наша последняя надежда, защитница разумного человечества. Впрочем, на защиту она не особенно успевает, но разделаться с аспидами должна хотя бы из принципа – тут управление и передается вам. В помощниках у Алисии состоит незримый голос по имени Тьма. Он рассказывает о происходящем, комментирует сюжетные виражи и объясняет, что и как нужно предпринять девушке, чтобы дело пахло не керосином, а чем-то более приятным. Тьма прозрачно намекает, что пулевая ведьма неспроста оказалась в разорённом мире, мол, между её появлением и нашествием сил тьмы может быть таинственная связь. Кстати, вторжением демонов управляют (вы не поверите!) огромные летающие порции серого вещества, которые мы любовно прозвали «надмозгами». Надмозги-телекинетики не нападают напрямую, но вот поднять в воздух сгоревший школьный автобус и запустить им в Алисию – это они за милую душу. По краю доступной части уровня всегда проходит цветная светящаяся граница. Убив надмозг, вы снимаете его мысленный барьер и открываете новую часть карты.

Разобраться с левитирующими мыслителями можно десятком способов. Стальной магический жезл, который носит ведьма, оборачивается главным огнестрельным калибром. Ружье работает в нескольких режимах: например, автомат выпускает много-много пуль в минуту, дробовик валит с ног, но только в упор, снайперская винтовка нужна для точной стрельбы на большом расстоянии. Все эти

1


Ху из мистер AQ Interactive?

Японский издатель Bullet Witch – недавно созданная компания AQ Interactive. Фирма занимается выпуском игр от маленьких, но гордых и независимых разработчиков вроде Cavia или Artoon. Первым проектом AQ Interactive стал выпуск... «Тетриса» (Tetris: The Grand Master Ace) для Xbox 360. Не так давно команда отправила в магазины японскую локализацию Driver: Parallel Lines, а Bullet Witch – первая крупная собственная разработка группы. Сейчас в производстве находятся Hajime no Ippo: The Fighting Revolution для Nintendo Wii, Vampire's Rain для PS3 и Xbox 360, RPG Cry On, которая выйдет исключительно для Xbox 360, и несколько еще не объявленных игр.

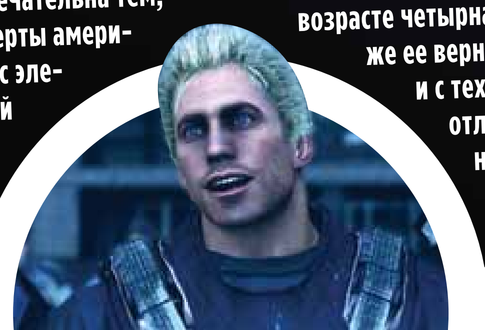
2


Мэтт Раш, исполнительный продюсер Bullet Witch:

«Bullet Witch замечательна тем, что совмещает черты американского шутера с элементами японской фантастики».

Мэтт Раш, исполнительный продюсер Bullet Witch:

«На самом деле, Алисия погибла в возрасте четырнадцати лет. Позже ее вернули с того света, и с тех пор она немного отличается от обычных людей».



варианты всунуты в один корпус: колдунье достаточно дунуть, плюнуть, натереть ствол зельем из куриных пупков да шерсти чёрного кота, рождённого при полной Луне в замке, хозяин которого... А, неважно. Вы нажимаете кнопку, и одно оружие превращается в другое – волшебным образом. Что интересно, Алисия и не думает собирать патроны: пули материализуются из воздуха и маны в правом кармане её соблазнительного платья. С другой стороны, ману можно тратить и на заклинания, что ставит игрока перед классическим выбором: всё-таки, огнём или мечом?

Пример ворожбы – заклинание Rose Spear, то бишь «Розовое копьё». Розовое – потому что из роз, а не потому что девчачье. Алисия пускает по ветру пригоршню нежных лепестков, и там, где они коснутся земли, из почвы поднимаются острые копья. И если, с божьей помощью, над ними окажется зазевавшийся демон, его пронзает, насаживает и потом, просто так, на всякий случай, сжигает пламенем. Есть заклинание, которое призывает на помощь героине стаю ворон: птицы набрасываются на врагов, клюют, рвут когтями, не дают сосредоточиться, мешают злодействам. Также Алисия вызывает молнии, которые без промаха бабахают в заказанную точку. Наконец, заклинание «Древняя стена» поднимает перед волшебницей каменную стену – настолько древнюю, что дольше пяти-десяти секунд она на поле боя не задерживается. Не вся магия направлена на уничтожение. Посредством Sacrifice Алисия передает часть своей энергии союзнику – гражданскому или солдату. Выглядит это примерно так: девушка выставляет руку и из ладони обдает раненого целительным кровавым душем.

Огромную роль в Bullet Witch играют законы физики, которым подчиняются не только мелкие предметы, но даже деревья, здания и небоскребы. Самое незначительное их применение – телекинез, которым неплохо владеют не только надмозги, но и Алисия. В начале игры она умеет лишь вяло отталкивать предметы, а к финалу девушке разрешат поднимать объекты в воздух и швырять их, куда вздумается. Более интересный пример – заклинание «Торнадо», которое уносит в страну Оз и разбивает о прекрасные, но твёрдые стены Изумрудного города всё, что может оторвать от земли: дома, машины, деревья, демонов... Если девушка захочет вернуться к огнестрельному посоху, то и в этом случае от физики ей не уйти. Можно взрывать машины, а потом пулями гонять колёса по улицам – если вы ещё верите, что колёса делают нашу жизнь ярче. Куда более увлекательный, новогодний вариант – засадить молнией в бензоколонку (обязательно попробуйте, дело того стоит!). Движок каждый раз заново





Движок каждый раз заново вычисляет траектории обломков, вы никогда не увидите двух одинаковых взрывов, и предсказать, кому в гудок вопьется арматура на этот раз, заранее невозможно.

вычисляет траектории обломков, вы никогда не увидите двух одинаковых взрывов, и предсказать, кому в гудок вопьется арматура на этот раз, заранее невозможно. А вот другой пример, который не раз мелькал на презентациях игры: Алисия набредает на дом с тремя водонапорными башнями на крыше. Пара точных выстрелов по деревянным опорам – и огромная цистерна стремительным домкратом обрушивается на головы скелетов-стражников. Такие пассажи игрок может использовать для своего развлечения: те же баки с удовольствием отправились бы на встречу с мудрым волшебником Изумрудного города, реши Алисия использовать торнадо, а еще лучше – остались бы стоять на месте, если бы девушка вознамерилась беречь частную собственность и использовать огнестрельное оружие, а не магию.

Японская версия Bullet Witch вышла уже полгода назад, а сейчас Atari готовит англоязычный вариант для США и Европы – при участии самих разработчиков. К тем уже пришло достаточно гневных писем с бубонной чумой и ящуром. В приложенных объяснительных записках игроки настаивали, что вызывать заклинания по трём кнопкам сразу – неудобно и унизительно для человеческого достоинства. Что

1 Все любят зомби. А зомби любят огнестрельное оружие.

2 Новые участки карты открываются Алисии после расправы с очередным «надмозгом».

3 Неудивительно, что население земли стремительно сокращается. С такими мужиками репродуктивная способность популяции естественным образом стремится к нулю. Абсолютному.

4 Розовые копья быстро превращаются в багровые. Физический движок и здесь находит способ удивить.





1 Базуки у девушки нет, но она, как видите, не расстраивается.

2 Улицы выглядят серо и неприглядно. Сразу ясно: апокалипсис, все дела.

3 Дуло на посохе меняется в зависимости от выбранного вида оружия.

бы вы думали? В нашем издании магия запускается уже по двум кнопкам. Немного изменилось оружие: гатлинг, слишком убийственный в оригинальном варианте, приведён в божеский вид и ослаблен. А пока вы читаете этот текст, лучше умы Cavia и Atari морщат лбы: стоит ли отметить выход проекта торжественным выкладыванием бонусов на Xbox Live, или же игра не стоит свеч? Есть мнение, что Bullet Witch – это ответ Xbox 360 сериалу Devil May Cry, который прочно укоренился на PlayStation. Это не совсем так, ведь Bullet Witch гораздо ближе к обычному шутеру (игрок непосредственно управляет прицеливанием), а в рукопашную пулевая колдунья вступает с огромной неохотой. Как бы то ни было, сегодня на Xbox 360 выходит достаточно японских игр, и многие разработчики, однажды опробовавшие систему от Microsoft, продолжают сотрудничество с компанией. Пусть за последнюю отчетную неделю перед сдачей этого материала на родине суши было продано всего лишь 17 тысяч консолей (это в праздничный-то сезон!), эксклюзивы продолжают выходить, и японский геймер с удивлением открывает для себя новую приставку: ну как она и правда чего-то стоит? Это ж надо, пулевая ведьма и надмозги. Такого на PS3, среди гигантских вражеских крабов, днём с огнём не сыскать. СИ





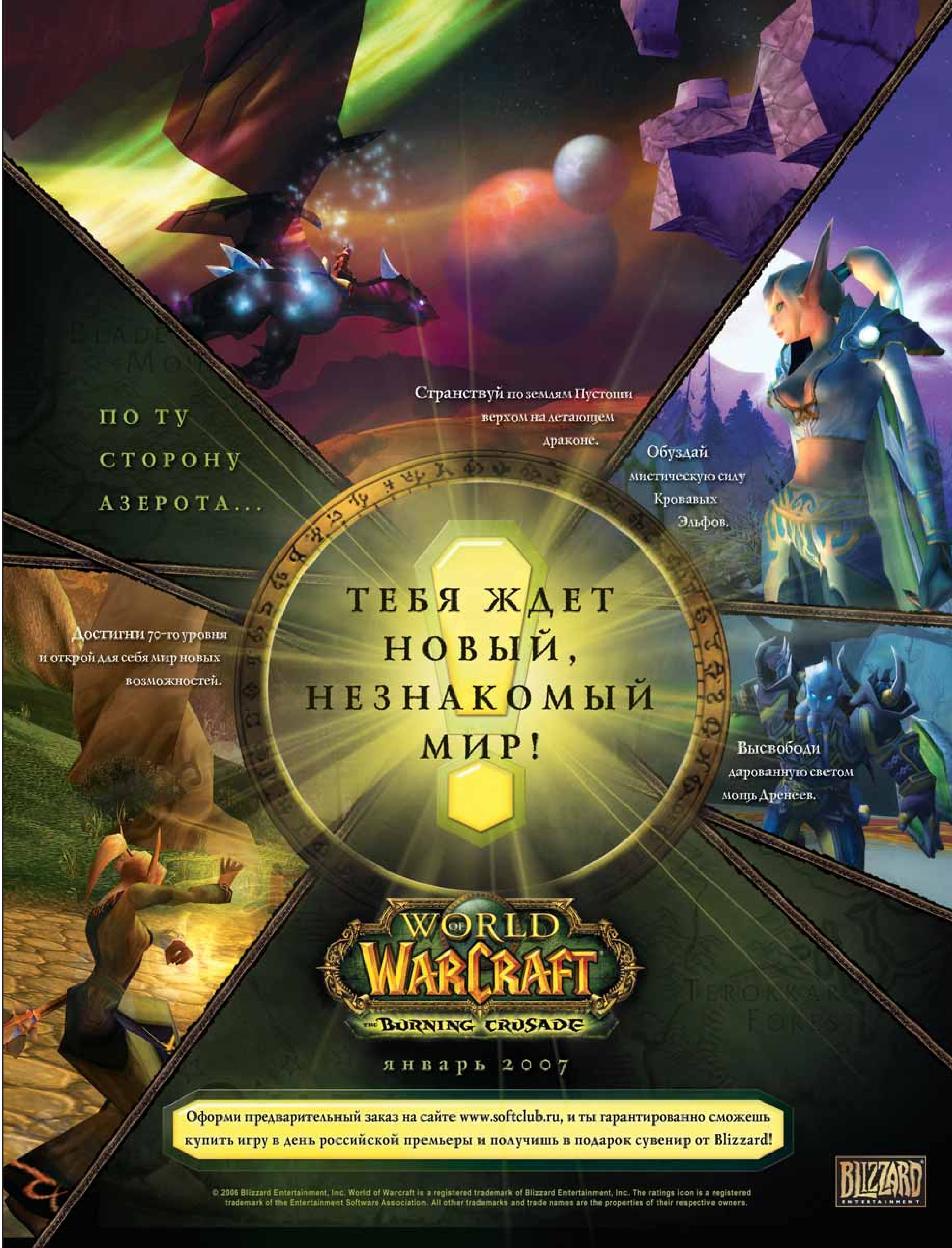
ХИТ?

ЗА:

- Японский визуальный стиль плюс европейский геймплей
- Сексуальная главная героиня
- Проработанная игровая физика

ПРОТИВ:

- Относительно холодный прием в Японии
- Прямолинейный огнестрельный геймплей может утомить



ПО ТУ СТОРОНУ АЗЕРОТА...
Странствуй по землям Пустоши верхом на летающем драконе.
Обуздай мистическую силу Кровавых Эльфов.
ТЕБЯ ЖДЕТ НОВЫЙ, НЕЗНАКОМЫЙ МИР!
Достигни 70-го уровня и открой для себя мир новых возможностей.
Высвободи дарованную светом мощь Дренеев.
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
январь 2007
Оформи предварительный заказ на сайте www.softclub.ru, и ты гарантированно сможешь купить игру в день российской премьеры и получишь в подарок сувенир от Blizzard!
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neverland
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2007 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://shining-force.jp/exa



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru













1 Графика сейчас выглядит лучше, чем в Shining Force Neo. Посмотрим, как оно будет на самом деле.

2 Если враг окажется не по зубам, от него можно и удрать.

3 Противник, как водится, почти всегда имеет численное превосходство.

SHINING FORCE EXA

ИСТОРИЯ ПРЕВРАЩЕНИЯ ТАКТИЧЕСКОЙ RPG В DIABLO. ГЛАВА ПОСЛЕДНЯЯ.

Спустя год после выпуска посредственной Shining Force Neo, Sega без колебаний заявляет о разработке Shining Force EXA – едва ли не копирующей предшественницу. Сюжет предсказуем до зевоты. В мире ведут непрерывную войну два государства: Northworld Empire, представляющее силы людей – с одной стороны, и Fireland, защищающее интересы демонов, с другой. Первыми правит мудрый император Рагнадарм, во главе второго государства – демонесса Лимсиан Ла Верс. Очевидно, ни та, ни другая сторона добиться преимущества в затянувшемся конфликте не может – силы противников равны. И тогда люди и демоны решают прибегнуть к крайнему средству. Они намерены отыскать легендарный меч Shining Force, обладающий, по слухам, немыслимым могуществом. Соответственно, кто первым заграбастает чудо-клинок, тот и получит возможность стереть врага с лица земли. Просто и незатейливо. Впрочем, конечно же, все пойдет не так, как задумано, что и даст шанс отличиться двум главным героям Shining Force EXA – туповатому, но жизнерадостному Тома и хладнокровной волшебнице Кирил. Каким образом эта парочка умудрилась ввязаться в войну, не совсем ясно, но уже и сейчас понятно, что в конце концов именно Тома и Кирил будут спасать людей и демонов от очередного Апокалипсиса.

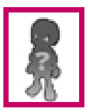
Боевая система – а вы уже догадались, что большую часть времени придется драться, да ещё и в реальном времени, – развивает идеи Shining Force Neo. Персонажи накапливают опыт в сражениях, получают новые уровни и умения. Последние сильно зависят от выбранного класса, хотя, какой бы класс вы ни предпочли, главным оружием Тома останется меч, тогда как Кирил – большая мастерица по части магии и разнообразных луков и арбалетов. Есть и различные персонажи-помощники, действия которых не контролируются напрямую: можно лишь дать им самые общие указания, как вести себя на поле боя.

Значит ли это, что никаких нововведений не предполагается? Не совсем. Некоторые изменения коснулись системы получения навыков. Но больше всего разработчики гордятся так называемой Fortress System – если верить их словам, именно она произведет настоящий фурор в action/RPG. Суть вот в чём. Игроки получают в распоряжение крепость-базу, где, судя по всему, можно отдыхать от ратных подвигов, знакомиться с новыми героями и оставлять ненужный в дороге хлам. Рано или поздно на крепость непременно нападут и ее придется защищать. В этом случае разрешается поделить персонажей на тех, кто обороняет базу изнутри, укрывшись за ее стенами, и тех, кто сражается с врагом «в чистом поле». Кроме того, саму крепость можно со временем расширять и перестраивать, согласно собственным архитектурным представлениям. В целом задумка неплохая (хотя и беспардонно стыренная из RPG-сериала Suikoden от Konami). Вот только не очень понятно, каким образом два странствующих героя будут таскать за собой неподъёмную крепость. Впрочем, чем черт не шутит – возможно, все окажется именно так, как расписывают авторы проекта.

А проверить правдивость их слов мы сможем довольно скоро. Выход японской версии Shining Force EXA намечен на январь, перевод на английский планируют завершить к марту. Тогда и настанет пора вспомнить об этой игре еще раз. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ЖАНР: action.platform.2D
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Rising Star Games
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Rising Star Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ДАТА ВЫХОДА: 9 февраля 2007 года (США)
- ОНЛАЙН: www.risingstargames.com



Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru







1 Поиграв немного в Rainbow Islands Evolution, на всю жизнь запомнишь: радуга – лучший друг человека!

2 Ночной кошмар режиссера «Годзиллы» в точности перенесен на экран PSP.

3 Интерфейс понятен и информативен. В любое время можно узнать о доступных power-up'ах, количестве неиспользованных радуг и высоте, на которой находимся.

Оригинальная Bubble Bobble появилась на свет в далеком 1986. Вместе с Бабом и Бобом игроки путешествовали по Пещере Монстров, спасая своих возлюбленных. Геймплей не слишком отличался от игр того времени – прыжки по платформам, сбор всевозможных power up'ов и уничтожение монстров. И только в продолжении (Rainbow Islands: The Story of Bubble Bobble 2) родилась привычная нам механика игры (главная цель – взобраться на вершину острова при помощи волшебных радуг). Благодаря простому управлению, увлекательному геймплею и, самое главное, куче бонусов, серия Bubble Bobble быстро стала популярной. Продолжения посетили многие домашние консоли и аркадные автоматы того времени и пользуются любовью играющей публики до сих пор.





4 В версии для DS мы могли рисовать стилусом радуги и разгонять облака дуновением в микрофон. Однако PSP-версия отличается приятной графикой и большим количеством бонусов.







RAINBOW ISLANDS EVOLUTION

НОВАЯ ПЕСНЯ НА СТАРЫЙ ЛАД, ИЛИ УДИВИТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК ИЗДАТЕЛИ УЧАТСЯ ЗАРАБАТЫВАТЬ ДЕНЬГИ.

В далеком-предалеком царстве, в неведомом государстве жили-были самые обычные люди. И решили они однажды заработать деньги. Да вот беда – не были они ни умнее, ни влиятельнее других. Не имелось за спиной у Rising Star Games ни огромных связей в игровом мире, ни выгодных контрактов или узнаваемых лицензий. И умерли бы они бедными, не предложи им кто-то выпускать старые аркадные хиты в обновленной графической обертке для современных портативных консолей.

Первыми от такой незамысловатой политики молодого издательства похудели кошельки владельцев Nintendo DS. Именно на двухэкранной раскладушке появились первые переиздания аркадной классики от Taito Bubble Bobble, Rainbow Islands и New Zealand Story с модным словечком «Revolution» в названии. Этой зимой перепевы игр прошлого продолжаются на другой популярной портативной консоли – PlayStation Portable. Чтобы покупатели окончательно не запутались, Rising Star Games версии для PSP наградило не менее заманчивой и весьма тонкой припиской «Evolution» (к слову, уже доступны чуть ранее «эволюционировавшие» Space Invaders).

«Революционные» римейки на DS отличало неклассическое управление с использованием сенсорного экрана и стилуса. В отсутствие оных, PSP-вариант «Радужных островов» остается почти точной копией классического предка от Taito 1987 года, эволюционировав на вид только в графике. Но в преддверии релиза представители Rising Star Games пытаются нас успокоить, заверяя, что благодаря неким не сразу заметным, но исключительно важным нововведениям, Rainbow Islands Evolution без преувеличений и оговорок можно считать полновесным самостоятельным проектом. О чем это они? Обо всем по порядку.

Играя на DS в первое переиздание Rainbow Islands, затылком чувствуешь: перенесся в далекое прошлое, на дворе начало девяностых и с момента выхода классической аркадной игрушки миновало всего-то несколько лет. На PSP разработчики исправились. Мягкие цвета, выразительные и сочные графические эффекты и искусно вплетаемые 3D-элементы вдохнули в привычный мир Rainbow Islands новую жизнь. Не покидают мысли о том, что третье измерение с самого начала было неотъемлемой частью оригинала, настолько гармонично и красиво выглядит «эволюционировавшая» версия старого хита. Помимо щегольской графики, в Rainbow Islands Evolution нас ждет даже незамысловатая сюжетная линия. Вместе с персонажами игры Бобом и Бабом мы прогуляемся по разнообразным уровням-островам; у каждого клочка суши, со всех сторон окруженного морем, своя архитектура, размеры и обитатели (злейшие враги Боба и Баба). Как и в 1987 году, главным подспорьем играющего является радуга. Только при помощи разноцветных полукружий можно забираться на платформы и побеждать кажущихся непобедимыми противников. В самом-самом конце игры нас ждет очередное проявление Зла, только на сей раз по-рейнбоуайлендовски – Зла веселого, яркого и забавного.

Помимо перечисленного, Rising Star Games обещают увлекательный режим совместного прохождения, кучу бонусных островков и островищ и даже (а вот это уже неожиданно!) секретных персонажей. Все это открывается в процессе прохождения основного режима игры – Story mode. СИ



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА
Огромный мир для исследования: три материка, города и замки, а также населенные монстрами бескрайние поля, леса, ущелья и долины.
Эпические пошаговые сражения: герои, ведущие за собой в битву многочисленные отряды воинов и магов, мятежные феодалы, разбойники, монстры - на войне все будут при деле.
Разнообразные задания: уничтожить главаря бандитов, доставить письмо, выиграть пивной чемпионат - настоящий герой не гнушается никакой работы, если она сулит выгоду!
1С ФИРМА "1С"
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
DVS

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: role-playing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Atlus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год (США)
ОНЛАЙН: http://sekaiju.atlus.co.jp

Автор: Иван «K.Night» Хаустов
haustov@gameland.ru







1 В баре за кружечкой эля раздаются квесты незнакомым искателям приключений.

2 Все в наших руках! Чем подробнее нарисуем карту, тем целее будет отряд.

3 За дизайн монстров отвечает Син Нагасава, ждем старых знакомцев из Final Fantasy IX?

4 В бою своих героев мы видим только на картинках выбора действия.

ETRIAN ODYSSEY

ЧЕГО МЫ ЕЩЕ СО СТИЛУСОМ НЕ ДЕЛАЛИ? КАРТУ МЕСТНОСТИ НЕ РИСОВАЛИ? НУ ЭТО ТОЛЬКО ПОКА…

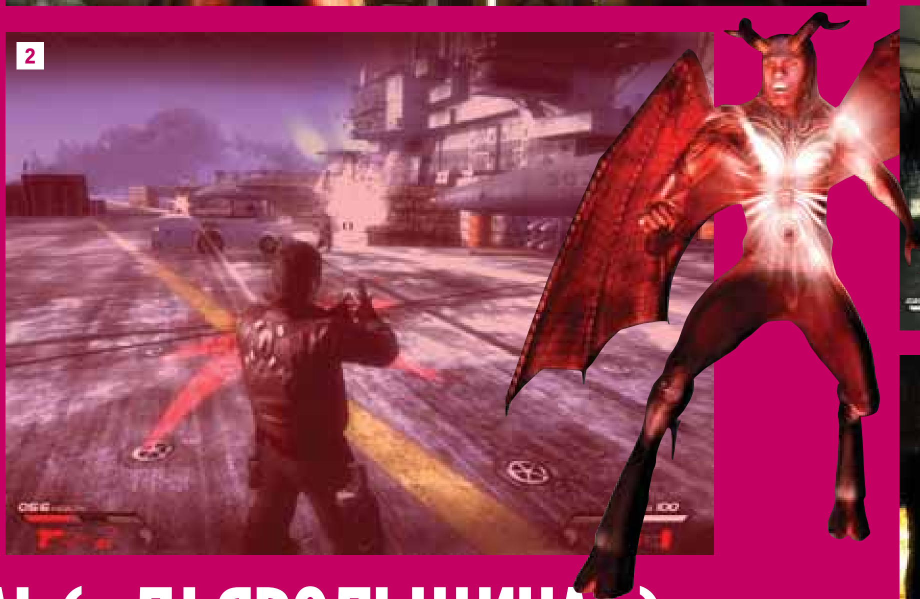
Помните первые компьютерные RPG, вроде Eye of the Beholder и Wizardry, в чьих подземельях отслужил сверхсрочную не один десяток ветеранов? Если нет, то наверняка слышали, что в те времена приходилось самостоятельно рисовать карты подземелий. В Atlus прекрасно помнят былое и уже заканчивают JRPG, которая предложит тачскрин взамен тетради и стилус вместо фломастера. Сбережём, так сказать, леса нашей Родины! Не забывайте, родные, отмечать на той карте крестиками особые места, ящики, двери, ступеньки, ловушки да ориентиры – все это жизненно необходимо, чтобы не заблудиться и пройти загадочный лабиринт до конца. А начинается все с того, что на окраине богом забытого городка Этрия вдруг обнаружился вход в лабиринт. И искатели приключений (в том числе и мы) гурьбой бросились покорять неизведанное! Выглядит игра этакой старой знакомой – навевает приятные воспоминания о стареньких компьютерных ролёвках: классический вид от первого лица и, судя по всему, движение только в четырех направлениях... Но копнем чуть глубже и обнаружим, что корни Etrian Odyssey нужно искать отнюдь не там, а в консольном сериале Megami Tensei (да-да, вид от первого лица, движение только в четырёх направлениях), дальней родственницей которого она и является, даже состав команды разработчиков со времён NES и MSX практически не изменился. Завершающий штрих: над сценарием и дизайном Etrian Odyssey корпит Сигео Кобаяси, ответственный за весьма недурную Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army на PS2. Что припасли эти кудесники? Местная ролевая система сильно смахивает на компьютерные RPG с «цифирьной» прокачкой силы, магии и прочих параметров после level-up'а. Кроме того, по мере развития персонажи получают новые способности. Например, финт с хулиганским названием Ecstasy накладывает печать на одну из частей монстра, скажем, на голову – теперь враг не сможет ни рогами бодаться, ни лучи из глаз посылать, ни даже плюнуть с досады. Главного героя в привычном для японских RPG понимании в Etrian Odyssey нет. Выбирайте его сами – из 9 классов-заготовок. Ландскнехт – мастер ближнего боя с мечом или секирой. Следопыт – типичный рейнджер, знает все секреты лесной жизни. Тамплиер – как ни странно, девушка, защищает отряд щитом. Ну и так далее: Темная охотница прицельно лупит кнутом, медичка – лечит, девочка-менестрель – поддерживает боевой дух партии песнями да плясками. Отдельно от этой братии стоят колдун, алхимик и бусидо – их специальность разработчиками описывается расплывчато: первый «властен над жизнью и смертью, контролирует умы и использует запрещенную магию», второй «обладает сокровенными знаниями и паранормальными способностями», а последний и вовсе описан как «иностранец с уникальным методом владения мечом». Рулевой проекта – Кадзуя Ниииноу – говорит, что стандарт в подобных играх – шесть персонажей в отряде, и поэтому они сделали… пять. «Это заставит игроков почувствовать, что всё время кого-то не хватает», – смеётся создатель Trauma Center: Under the Knife. Зато в пути встретится два десятка персонажей, любого из которых можно будет завербовать. Загодя увидеть врагов во время путешествий мы, скорее всего, не сможем, зато утробный рык и щелканье клешней за спиной – всегда пожалуйста. К каждому вошедшему в подземелье приключенцу тут же из всех углов ме-е-едленно стекаются все голодающие монстры района. И чем дольше вы бродите по окрестностям (и тратите ходов во время боя!), тем в более плотном окружении увязаете. Напряженность в два счета! СИ

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Playlogic
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Metropolis
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.diaboliquegame.com



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru













1 Отряды огнеметчиков станут самыми опасными врагами.

2 Приготовление шашлыков из противников никогда не было столь изящным.

3 В игре найдется место не только магии огня, но и станковым пулеметам.

4 Нашего героя занесет даже на палубу авианосца.

INFERNAL («ДЬЯВОЛЬЩИНА»)

ЗА ГОД С ЛИШНИМ, ПРОШЕДШИЙ С МОМЕНТА ПРЕДЫДУЩЕГО ПРЕВЬЮ, ИГРА СМЕНИЛА НАЗВАНИЕ, НО НЕ СУТЬ.

Если трезво смотреть на вещи, то придется признать: чуть ли не в каждом экшне разработчики выставляют игрока как исключительно положительного героя. Из года в год мы спасаем человечество, отдельную страну или, в крайнем случае, семейство от разнообразных злодеев. Но польской команде Metropolis захотелось перевернуть традиционное представление о том, кто в конце концов одержит верх.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ АГЕНТ ИЗ ПРЕИСПОДНЕЙ

В новом экшне Infernal хватает неоднозначных героев, плохих поступков и невиданных поворотов сюжета. Изначально, кстати, проект назывался Diabolique: Licence to Sin. Но после того как разработчики заключили сделку с издательством Playlogic, игра поменяла запоминающееся имя на затертое и незамысловатое. Но суть от этого не изменилась. В Infernal силы рая и ада поровну поделили власть над миром. У каждой из сторон на Земле тайная организация и агенты, выполняющие поручения владык. Компания EtherLight представляет рай, контора Abyss – преисподнюю. Равновесие между добром и злом поддерживали тысячелетиями, но однажды крылатые рыцари решили взять власть в свои руки. Для этого ангелам необходимо уничтожить всех Падших, и тогда, по их мнению, жизнь смертных превратится в настоящий Эдем. Игроку отводят роль бывшего агента EtherLight Райана Леннокса (Ryan Lennox), которого небесная канцелярия уволила за тягу к разрушениям, поджогам и прочим хулиганствам. Но хороший специалист на дороге не валяется, и Райана быстро прибрали к рукам. Теперь его враги – бывшие друзья и соратники. К тому же, Дьявол приготовил особое поручение для мистера Леннокса. Он должен помешать EtherLight нарушить хрупкое равновесие. К слову, история Infernal напоминает сюжет фильма «Константин», только без путешествий по геенне огненной. Сражаться с силами добра вы будете не только с помощью обычного оружия. Райан обучен множеству трюков с пламенем и телепортацией. Огненным шаром давно никого не удивишь, а вот умение мгновенно перемещаться в пространстве может стать крупным преимуществом. У вашего героя в запасе есть заклинание, при помощи которого Леннокс перемещается прямиком за спину врага. Оно выручит вас при встрече с огнеметчиками. Останется лишь взорвать канистры с керосином, которые противники носят на спине. Помимо магических фокусов, в арсенале Райана есть место для пистолетов, ружей и автоматов. Особенно притягивает внимание огнемет. Как ни крути, но игры, в которых это грозное оружие смотрится броско, да еще и незаменимо в бою, попадаются редко. В Infernal пламя станет вашим главным союзником, поэтому огнемет всегда придется кстати.
Несмотря на столь богатый выбор средств для охоты на агентов рая, разработчики собираются тщательно проработать рукопашный бой. Леннокса обучат нескольким зрелищным приемам, которые окажутся не менее полезными, чем огненный шар или дробовик. В первую очередь, умение врезать врагу понадобится в заданиях, где следует вести себя тихо и осторожно. Потому как в Infernal ожи-



ДРУГОЙ МИР

Глядя на список умений Райана Леннокса, то невольно удивляешься: до чего талантливый товарищ попадется нам в распоряжение! И с огнем управляется, как с невинной игрушкой, и стреляет по-македонски, и компьютеры взламывает как орешки. Но есть у него еще одна способность, без которой не выжить в мире Infernal. Дело в том, что в игре нет традиционных аптечек, бинтов или каких-нибудь «эликсиров здоровья». Жизненную энергию, а также ману для заклинаний Леннокс черпает из тел падших врагов. Чтобы забрать душу проигравшего, вы должны в прямом смысле превратиться в призрака и перейти в другой мир, мир духов. Но грех было бы использовать такое заманчивое умение только для поправки здоровья и восстановления потусторонних сил. Авторы обещают кучу задачек, которые мы будем решать в таком спиритическом состоянии.
Если вспомнить Prey, то переход между миром мертвых и миром живых приятно разбавлял отстрел инопланетных захватчиков.



3



4



Пока, правда, остается непонятным, каким будет соотношение между шпионскими заданиями и безжалостным выжиганием целых уровней.

даются полноценные stealth-вылазки в лучших традициях Splinter Cell и Thief. Вы будете прятаться в тени, наблюдать за движением патрулей, незаметно подкрадываться и бесшумно сворачивать шею зазевавшимся противникам. Пока, правда, остается непонятным, каким будет соотношение между шпионскими заданиями и безжалостным выжиганием целых уровней. Немногие игроки захотят томиться в ожидании, пока парочка безобидных охранников скроется за углом, освободив путь. Всегда захочется выпрыгнуть из укрытия и устроить огненное шоу со стрельбой и файерболами.

АД В СТИЛЕ HI-TECH

Нельзя забывать, что действие Infernal будет проходить в современном мире, с его заманчивыми технологиями. Вот и главный герой не брезгует достижениями науки. Леннокс усаживается за компьютер, взламывает пароли и ворует информацию. Скорее всего, проявлять хакерские таланты агент из преисподней будет в скриптовых роликах или хотя бы без прямого участия игрока. Но тот факт, что ангелы и демоны обращаются к высоким технологиям на «ты», заметно украшает вселенную.
Однако за техническим прогрессом следят не только герои игры. Авторы стараются сделать из Infernal проект, который не стыдно будет показать наряду с хитами для консолей нового поколения. Если судить по картинкам, то уже сейчас видно, что даже обычный костер выглядит как настоящий. Авторы не жалеют денег на лучшие спецэффекты, подробные модели персонажей и текстуры высшего качества. Например, известно, что игра похвастается ужасно модным физическим движком PhysX от AGEIA. Это значит, что нам обеспечены зрелища, в которых трубы, коробки и мелкая утварь разлетаются по самым правильным траекториям. К тому же, подробная физика не просто сделает игру более красивой. В Infernal игрок будет использовать окружающие предметы как для укрытия, так и для борьбы. Бочка, стол или кресло вполне способны убить, если их метнут во врага. А это просто не может не привлечь внимания покупателей, которые ждут от игры красочных и запоминающихся сражений. Вспомните хотя бы феноменально успешный экшн Dark Messiah of Might & Magic, где самые заурядные предметы, вроде досок и ящиков, превращались в смертельное оружие.
Очередное противостояние рая и ада начнется совсем скоро. Но уже сейчас без преувеличений заявляем, что Infernal чувствует себя отлично. У игры есть как раз те качества, которые становятся залогом высоких продаж и признания игроков: незаурядная история, безупречная картинка и самые неожиданные возможности. Но если не получится захватывающей истории из такой нестандартной завязки, то нас все равно ждет горячий и мрачный боевик. СИ


SUPREME™
COMMANDER
WINNER
BEST OF E3 2006
GameTrailers.com
BEST OF E3 2006 AWARDS WINNER
BEST OF E3 2006
WINNER
EDITORS' CHOICE WINNER
gamespy
Best of E3 2006
Strategy Game of Show
BEST OF E3
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

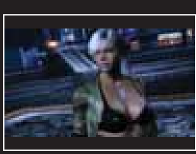
ЧТО ЗНАЕМ?
Очередное явление родоначальницы трехмерных файтингов. Теперь – уже на обе сверхмощные приставки. Официально анонсирована версия для Xbox 360!

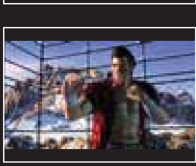
ЧЕГО ЖДЕМ?
Достойной реализации системы улучшения персонажей; баланса между бойцами; разнообразных стилей борьбы.

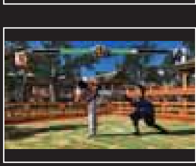


Virtua Fighter 5

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PLAYSTATION 3 | КОГДА В США: ВЕСНОЙ 2007 ГОДА (PS3)/ЛЕТОМ 2007 ГОДА (XBOX 360)











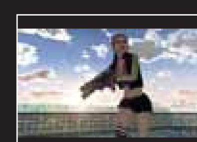
ЧТО ЗНАЕМ?
Real Time Worlds, студия создателя Grand Theft Auto Дэйва Джонса, представляет эксклюзивный для Xbox 360 проект в стилистике «как GTA, только про супергероев».

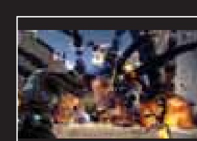
ЧЕГО ЖДЕМ?
Обещанной «полностью трехмерной GTA», ураганного кооперативного прохождения, второго рождения вконец заклишированного жанра и, конечно, долгожданной мультиплеерной демки Halo 3, которую нам пообещали в комплекте с Crackdown.

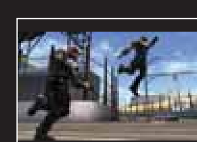
Crackdown

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: 20 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА









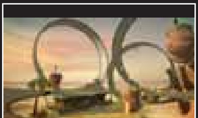
ЧТО ЗНАЕМ?
Любопытная гоночная игра переезжает с PSP на систему электронной дистрибуции PS3 – с обновленной графикой, новыми уровнями и улучшенным геймплеем.

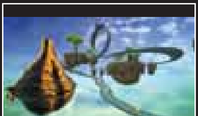
ЧЕГО ЖДЕМ?
Обновленной графики, новых уровней и улучшенного геймплея.

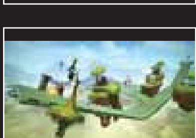


Gripshift

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО











Управляй музыкой!
NOKIA
Connecting People
CD в подарок
Управляй музыкой!
MYLO
DESTROYROCK&ROLL
Nokia 5300
XpressMusic
Отдельные клавиши
для управления музыкой
СВЯЗНОЙ®
8-800-2002-802
WWW.SVYAZNOY.RU
Акция проводится с 12 января по 12 февраля 2007 г. в центрах мобильной связи «Связной». Подробности на www.svyaznoy.ru.
Реклама. Все права защищены © Nokia, 2006. Товар сертифицирован Nokia, Nokia Connecting People являются зарегистрированными торговыми марками Nokia Corporation.

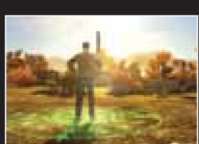
ЧТО ЗНАЕМ?
Гитлер погиб в самом начале Второй мировой войны, но Германия захватила Великобританию и выиграла время на разработку сверхоружия.

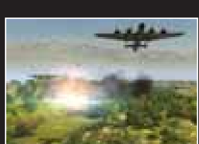
ЧЕГО ЖДЕМ?
Альтернативно-исторического сюжета и невероятной фантастической техники. Неужели у Red Alert появился достойный наследник?

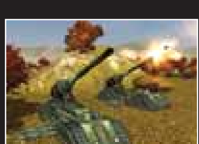


War Front: Turning Point

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: ФЕВРАЛЬ 2007 ГОДА









Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

Company of Heroes



ВЕРДИКТ 9.5

Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Подобные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная до блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment

Neverwinter Nights 2

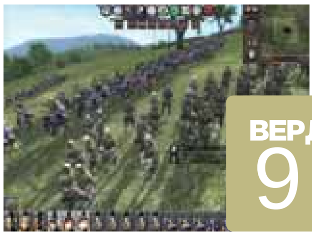


ВЕРДИКТ 9.0

Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали долго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не подвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в придачу обеспечат игре долгую жизнь.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ 9.5

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)
1	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
2	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
4	Gothic 3	PC	role-playing.PC-style	Александр Каньгин	№23(224)
5	Dark Messiah of Might and Magic	PC	shooter.first-person.fantasy	Илья Ченцов	№22(223)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Splinter Cell: Double Agent	PC, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
8	Rainbow Six: Vegas	PC	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
9	Warhammer: Mark of Chaos	PC	strategy.real-time.fantasy	V.P.	№01(226)
10	Battlefield 2142	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№20(221)

ПРИСТАВКИ

Tekken: Dark Resurrection



ВЕРДИКТ 9.5

Два новых персонажа, уйма дополнительных приемов, основательно «перекопанный» баланс и потрясающая, просто-таки невиданная на PSP-просторах графика! Tekken: Dark Resurrection серьезно изменяет и дополняет и без того отличную пятую часть культового файтинга.

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: fighting.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai

Gears of War

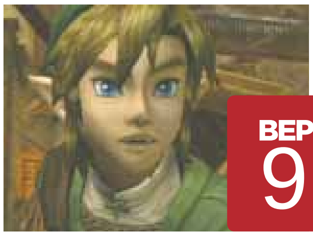


ВЕРДИКТ 9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

The Legend of Zelda: Twilight Princess



ВЕРДИКТ 9.0

Каждая игра сериала предсказуемо становится хитом продаж, предметом фанатского культа и главной причиной для покупки консоли. Twilight Princess не ломает этих традиций: главный блокбастер Wii успешно объединяет проверенный временем геймплей и новейшее управление.

ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
ЖАНР: role-playing.action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Tekken: Dark Resurrection	PSP	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaceMan	ожидается
2	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Игорь Сонин Артём Шорохов, Red Cat	№01(226)
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	special.edutainment	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
4	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Rayman Raving Rabbids	Wii	special.mini-games	Артём Шорохов, Константин Говорун	№01(226)
7	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евений Закиров, Сергей Цилюрик	№22(223)
8	Rainbow Six: Vegas	Xbox 360, PC	shooter.first-person.modern	Артем Шорохов	№02(227)
9	Metal Gear Solid 3: Subsistence	PS2	action-adventure.stealth	Игорь Сонин, Наталья Одинцова	№22(223)
10	Mario vs Donkey Kong 2	DS	action.platform/special.puzzle	Red Cat	№02(227)

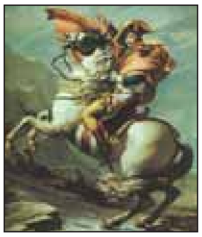
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.

Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Виктория. Революция»

О моих игровых подвигах вы можете прочитать в авторской колонке. Они, правда, были бы невозможны без новогодних праздников, когда всей команде «СИ» удалось нормально отдохнуть. Еще я распаковал диск с синглом Анжелы Аки. Покупал я его ради главной музыкальной темы Final Fantasy XII. Но в качестве бонуса там обнаружилась песня Eyes on Me из Final Fantasy VIII в исполнении Анжелы Аки.Это божественно.

Àëåêñàíäð Òðèôîíîâ
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Live to fight another day

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Medieval 2: Total War

За праздничные выходные прошел Neverwinter Nights 2. К обычной грусти, всегда возникающей при виде финальных титров, примешивались и радостные нотки – хорошо, что хоть Уркхарту и Эвеллону удалось выжить и продолжить любимое дело, в отличие от Кейна и Андерсона, хотя начальные условия у обеих студий были похожими, как и забагованность дебютных проектов. Дело Black Isle живет, и это главное.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

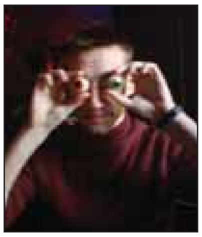


СТАТУС:
My Love for You Is Like a Truck

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gears of War
Viva Pinata

Это уже просто традиция какая-то! Прихожу с работы, включаю консоль, счетчик отщелкивает количество френдов в Xbox Live... все уже режутся! Цепляют на зазевавшегося друга гренки, пилят его бензопилой, бьют прикладом не в бровь, а в глаз... Со звуком, уже засевшим глубоко в голове, всплывают инвайты: «Айда с нами цеплять, пилить и бить!» И нет сил отказаться. И некогда играть во что-нибудь другое. Цепляю, пилю, бью... 2007-й начался под знаком Gears of War. Nice!

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Company of Heroes
One Piece: Grand Adventure

Установил параллельно с Windows XP еще и Windows Vista. Обживаюсь в новой системе, радуюсь «свистелкам и перделкам», которыми обвешано каждое окошко ОС, проверяю работоспособность разных штук. Успех переменный. Например, Company of Heroes даром что проходит с логотипом Games for Windows, но отказывается признавать геймпад от Xbox 360. Полный отчет по результатам изысканий – в следующем номере.

Денис Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
хозяин шоколадной фабрики

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gears of War
Mortal Kombat: Armageddon

Что в новом году наполняет вашу жизнь смыслом? Ожидание покупки PS3? Выход долгожданного продолжения любимой игры? HD-телевизор и Xbox 360? Или может быть... любовь? Друзья? Семья, дети и все такое? Настроили себе на 2007-й грандиозных планов, и теперь не терпится их осуществить? Или, может быть, наоборот – ничего? И новый год для вас – 365 дней разочарований? Не знаю как вы, а я точно знаю что. Ки-чан, спасибо.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII

Прошивка 3.02 позволяет запускать на PSP образы игр для PS one, которые, в свою очередь, можно скачать с помощью онлайн-службы Sony и PlayStation 3. Геймеры по всему миру веселятся и ликуют, предвкушая, как будут перепроходить полюбившиеся RPG (и не только) на карманной консоли. Одно беспокоит меня – оптимизируют ли изображение под возможности экрана или же просто растянут, заставив любоваться, например, сплюснутым Эшли Райотом из Vagrant Story?

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

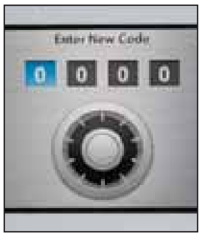


СТАТУС:
казуальный девелопер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Destroy All Humans! 2
«Зая Блейд»

Знаете, что хорошо в работе игрового журналиста? Возможность пропихивать в журнал собственные игры. Пользуясь случаем, рекомендую свежий (на момент написания этих слов) релиз: «Зая Блейд». История девочки-зайчихи, вынужденной денно и нощно защищать свои арбузы от нападок прямоходящих коров, не оставит равнодушными даже самых заядлых противников аниме и игр «собери три предмета в кучку».

Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Меломан

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Music Quiz

В канун Нового года случилось со мной страшное – шел покупать... ну, неважно что, а купил iPod. Черный, тонкий, блестящий. С какими-то совершенно нелепыми игрушками, вроде «Угадай мелодию». С маленьким экраном и дурацким ClickWeel вместо привычных кнопок. Но вот ведь что странно: как только детище Apple извлекли из коробки и подключили к компьютеру, о консолях разом позабыли. Что мне теперь Wii и Xbox 360, когда есть iTunes и iTunes Store?

Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



СТАТУС:
просто человек

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
жизнь

Фильм «Леденец» неожиданно задел за живое – и теперь я лихорадочно ищу ответы на те вопросы, которые даже страшно себе загадать. Мы строго регламентируем любовь, словно вовсе не понимая ее природу. По нашим законам Ромео является обычным педофилом и достоин лишь презрения. В нашем обществе по сей день секс является темой табуированной, а насилие возводится в культ. Взгляните правде в глаза: мы – варвары.





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ХАРДКОР ДЛЯ КАЗУАЛОВ

ЧАСТО ГОВОРЯТ, ЧТО PC ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ «ВЗРОСЛЫХ И УМНЫХ», А ПРИСТАВКИ – ДЛЯ ДЕТЕЙ. АРГУМЕНТ – СЕРЬЕЗНЫЕ СТРАТЕГИИ И СИМУЛЯТОРЫ, КОТОРЫЕ НА КОНСОЛЯХ ОТСУТСТВУЮТ. В ТО ЖЕ ВРЕМЯ СЧИТАЕТСЯ, ЧТО ИГРЫ ЭТИХ ЖАНРОВ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ХАРДКОРЩИКОВ, И СРЕДИ ОБЫЧНЫХ ГЕЙМЕРОВ НЕПОПУЛЯРНЫ.

В обоих утверждениях есть доля истины. На приставках пока не выходят ни глобальные стратегии от Paradox, ни аналоги симуляторов, вроде «Ил-2 Штурмовик». Некоторые «хардкорные» проекты для PC продаются гигантскими тиражами (например, Football Manager 2006 и тот же «Ил-2»), но экшнам, RPG и стратегиям в реальном времени они все равно не конкуренты. Однако не стоит делать из этих двух фактов далеко идущие выводы. Во-первых, в последние годы консоли осваивают «писишные» жанры один за другим. Тот же Football Manager 2006 был портирован на Xbox 360 и PSP. Во-вторых, разница между хардкорными поклонниками игр узких жанров и нормальными людьми сильно преувеличена.

Любому геймеру рано или поздно может придти в голову идея сыграть в настоящий симулятор или серьезную историческую стратегию. В конце концов, не зря же авиасалон «МАКС» каждый год посещают сотни тысяч человек, а фильмы, вроде «Александра», стали блокбастерами. Хардкорщики отличаются разве тем, что готовы терпеть любые неудобства (плохая графика, неудобный интерфейс), если игровая механика соответствует их высоким требованиям. Обычные геймеры – нет. Но, в конце концов, кто же мешает разработчикам выпускать нормальный, законченный продукт, который понравится всем? Как правило, все объясняется узостью целевой аудитории – дескать, на ней много не заработаешь, и поэтому бюджет игры не может быть большим.

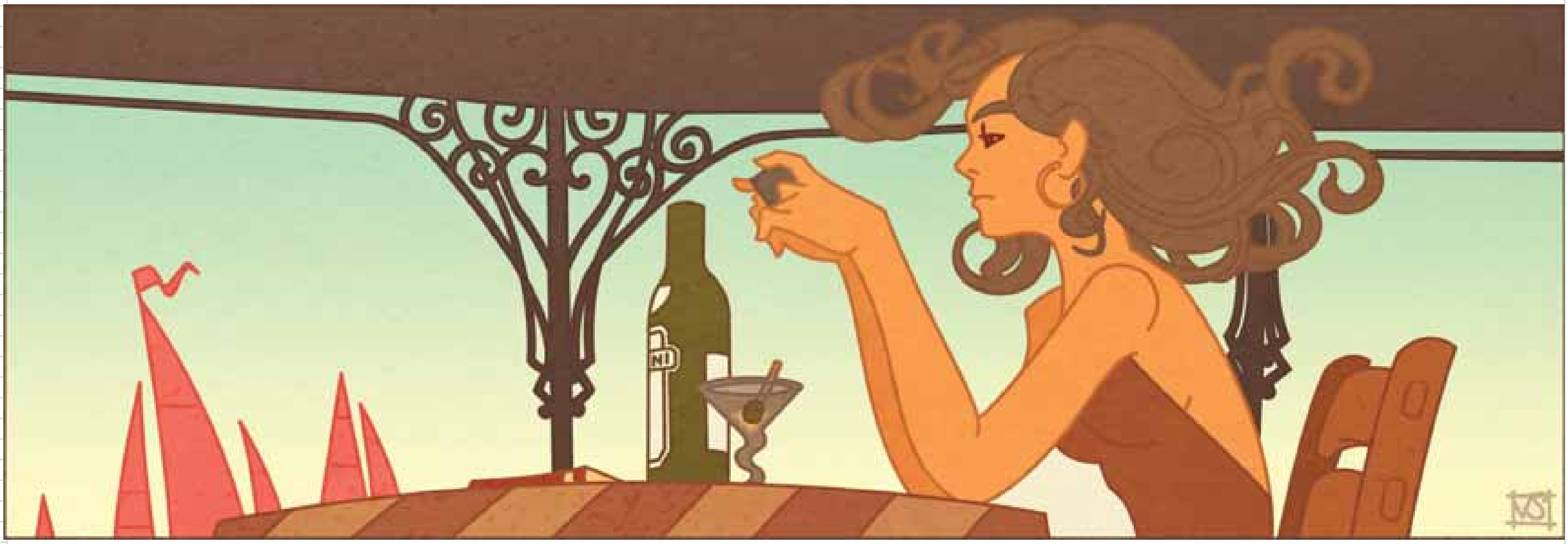
Перед новогодними праздниками я купил себе новый компьютер взамен сломанного и покопался в редакционных залежах игр для PC. Внимание привлекла глобальная стратегия «Виктория. Революции», в аннотации которой речь шла о Российской империи, которую геймер мог спасти от большевистской чумы и повести по иному пути. Устоять перед таким обещанием я не смог. До 1918 года я, правда, пока еще не дожил – на момент написания колонки на дворе – январь 1875. Не раз приходилось начинать все заново – никак не удавалось избежать катастрофы Крымской войны. Опытным путем выяснилось, что единственный способ избежать разгрома – еще до нападения на Турцию покорить Среднюю Азию, заключить военный союз с Афганистаном и разместить солидную военную группировку рядом с британскими владениями в Индии. Немалого труда стоили и промышленная революция, и социальные реформы. Экономического коллапса удалось избежать только благодаря продаже Японии островов Курильской гряды, а Швеции – части Финляндии. Создавать Болгарию и Румынию, вопреки исторической правде, я отказался – мне больше импонировала идея Великой Сербии. Ей я передал населенные славянами территории Балканского полуострова, несколько колоний в Африке, военные технологии и денежные ресурсы. Взамен получил одного лояльного и достаточно сильного союзника.

Конечно, на рынке есть немало более доступных стратегий, дающих возможность сыграть за русских и завоевать весь мир. Хотя бы та же «Цивилизация». Но вот беда – тамошняя свобода действий слишком быстро уводит происходящее от реальных событий прошлых лет. Вместо альтернативной истории мы получаем обычную фантастическую сказку, достижения в которой совсем не так греют душу. К тому же, они обычно не столь, скажем так, глобальны. В «Виктории» есть весь мир, и при желании можно вообще отказаться от экспансии в Евразии и обратить внимание, скажем, на Южную Америку. Однако игровая механика достаточно точно симулирует реальные исторические процессы, да и заданные скриптами события мягко подталкивают виртуальный мир в нужном направлении. Первая Мировая война рано или поздно случится – вопрос лишь в том, будет ли готова к ней Россия.

Стратегии от Paradox традиционно считаются хардкорными играми, но я лично не нашел ни в «Виктории», ни, например, в Crusader Kings ничего такого, с чем не справился бы любой геймер, имеющий базовые навыки работы на ПК. Да, внутриигровая помощь не слишком полезна, но на сайте локализатора (Snowball) я нашел превосходное руководство с ответами на все мои вопросы. В идеале, конечно, к игре должен прилагаться бумажный мануал, но это уже проблемы российского рынка с его копеечными jewel-версиями. Почему же глобальные стратегии от Paradox не выходят на приставках? Возможно, лишь по той причине, что в существующем виде им жизненно необходимы высокое разрешение (много мелкого текста) и управление мышью. И это препятствие пало с приходом приставок нового поколения. Если же вам кажется, что все геймеры, которым нравятся подобные игры, предпочитают PC, то вы ошибаетесь. Издательство Koei уже много лет выпускает стратегический сериал Romance of the Three Kingdoms, который немногим отличается от продукции Paradox по сложности и достоверности симуляции истории. Разве что весь интерфейс приспособлен для управления с джойпада. Конечно, RoTK тоже продается не слишком большими тиражами. Но это – тоже следствие не слишком высокого бюджета проекта. В футбольных менеджерах, например, матчи можно отображать условно – с 2D-графикой, а можно – по-настоящему, в 3D. Хуже механика от этого не становится. Хардкорщикам, конечно, все равно, но обычным людям хочется получить от игры максимум сервиса. Больше сервиса – больше продажи. Особенно на консолях. И рано или поздно глобальные стратегии с человеческим лицом для консолей (и PC, разумеется) станут рядовым явлением.

Что касается поклонников теории об играх для «взрослых и умных», то она уже устарела. Europa Universalis II в этом году выходит на Nintendo DS.





Яна Сугак
kairai@pisem.net

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



МЕГАБАЙТ ШУТОК ЮМОРА

УМЕНИЕ ШУТИТЬ И ПОНИМАТЬ ЧУЖОЙ ЮМОР – ОДНО ИЗ ТЕХ НЕМНОГИХ КАЧЕСТВ, ЧТО ОТЛИЧАЮТ ЧЕЛОВЕКА ОТ ОБЕЗЬЯНЫ. СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – СЛИШКОМ СЕРЬЕЗНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ, И ЭТО ЛУЧШЕЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО ИХ НЕЗРЕЛОСТИ. УВЕРЕННЫЙ В СЕБЕ ЧЕЛОВЕК СПОСОБЕН СМЕЯТЬСЯ НАД СОБОЙ, СЛАБОМУ ЭТО НЕ ПО СИЛАМ.

Никоим образом не утверждаю, будто юмора в играх не бывает. Первая игра, заставившая меня улыбнуться, – Duck Hunt на «Денди». Помните, как издевалась собака над хозяином, промахнувшимся по утке? Держала световой пистолет я в руках тогда впервые, и попасть в мерзких птиц мне долго не удавалось… Юмора в играх просто слишком мало. Обратите внимание – даже самостоятельного жанра «игра-комедия» нет, хотя те же игры-ужастики стараниями Resident Evil и Silent Hill громко заявили о себе. Бывает, что разработчики пытаются привлечь внимание геймеров исключительно шутками. Но как! Берут за основу готовый мир Терри Пратчетта или анекдоты о Василии Ивановиче Чапаеве и сочиняют «смешной квест». Это нечестно и неинтересно.

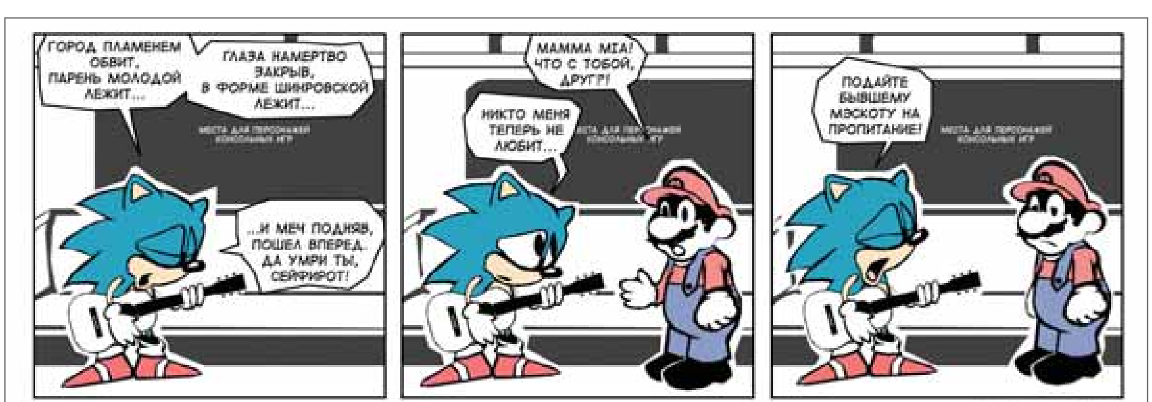
Хорошо, оставим в стороне комедии. В любом приличном голливудском боевике есть шутки – удачные или не очень, которые призваны разрядить обстановку. Они показывают, что создатели не относятся к своему сюжету о спасении мира или великой любви слишком серьезно, а персонажи фильма – нормальные, живые люди. Не всегда ведут себя подобно эпическим героям. Вспомните сцену в «Терминаторе 3», когда персонаж Шварценеггера надевает розовые очки. Зал сразу напрягается – неужели режиссер посмел превратить культовый боевик в комедию – и затем облегченно рукоплещет. Оказывается, это была всего лишь умелая игра со зрителями, хорошо помнящими вторую часть. Ура!

Но чтобы делать такие вещи успешно, надо очень хорошо понимать аудиторию и уметь управлять ей. И необходимо, чтобы эта аудитория тонко чувствовала игры, а не относилась к ним, как к сиюминутному развлечению, – это два. В современных FPS (можно подставить название любого другого жанра) слишком мало сцен, которые можно цитировать, – люди просто не запоминают жесты персонажей, детали их одежды или отдельные реплики в диалогах. Помнят лишь сюжет «в общем». В кино намекать на игры несложно. Ведь там можно прямо упоминать их названия или показывать кадры, если одной стилизацией картинки под геймплей не обойтись. У игр сразу начнутся проблемы с копирайтами. Если же в одном FPS неявно (актерской игрой, дизайном боевой сцены, обликом эпизодического персонажа) цитировать сцену из другого, одни геймеры ничего не поймут, другие же решат, что это случайное совпадение. А третьи назовут дизайнеров неудачниками, копирующими чужие удачные идеи. На явные цитаты решаются редко и только когда есть авторские права на оригинал. Именно так появились кролики-сэмфишеры из Rayman Raving Rabbids и мультяшный Данте Спарда в Viewtiful Joe. Кочующие из одной Final Fantasy в другую Сид и курицы-чокобо – тот же прием. Бывает и иначе. Ведь цитаты в играх – это еще и камео-роли известных игровых персонажей. Соник, Марио, Линк издавна любят гулять по чужим мирам. Вот только много ли с того проку геймерам? Согласна с тем, что GC-версия Soul Calibur II стала популярнее благодаря появлению Линка, но, в отличие от Спарды в Viewtiful Joe, он выглядит в игре случайным гостем.

А как надо? Платформерный сериал Sly Cooper – удачная пародия на Metal Gear Solid и Grand Theft Auto. Попала в яблочко оттого, что реалии обеих игр хорошо знакомы геймерам, и они мгновенно понимают все намеки сценаристов. И, наверное, потому, что Metal Gear Solid – как раз та самая игра, которая умеет смеяться над собой. Ведь Снейк в маске Райдена в начале третьей части – тот же Терминатор в розовых очках! А похождения Ивана Райденовича Райкова – ответ Хидео Кодзимы на упреки прессы по поводу главного героя второй части. Гениальность этого гейм-дизайнера как раз и заключается в том, что он вступает в диалог с аудиторией и умело дирижирует ее настроением. Он может по необходимости и рассмешить геймера ужимками Оцелота, и заставить закусить губу, напряженно следя за пытками Снейка. Из-за контраста между работами Кодзимы и его коллег по цеху иногда чудится, будто весь игровой юмор в индустрии концентрируется вокруг Metal Gear Solid, – знаменитые вреновские обезьяны из Ape Escape никому бы не были так интересны, если бы не засветились в знаменитом шпионском боевике.

А что у других? Чаще всего в играх нас до сих пор заставляют проходить уровни один за другим, в промежутках выслушивать выспренные диалоги о нашествии инопланетян, вторжении советских войск или борьбе с терроризмом. Я готова верить в сказки, но любая из них не обходится без иронии, а мораль не сводится к тому, что добро обязано победить зло. Над штампами жанров, вроде поиска ключей от дверей в FPS и прокачки персонажей в RPG, можно и нужно смеяться. Как это сделали, например, создатели Disgaea: Hour of Darkness, введя персонажа по имени… Mid-boss. Вернее, звали-то его как-то иначе (уже и не помню), но одна из героинь игры, которую вывели из себя слова много возомнившего о себе демона, заявила: «Ты здесь всего лишь промежуточный босс, так что заткнись!». В итоге прозвище прилипло.

Неумение шутить не слишком вредит продажам – но лишь поначалу. Сериал Sonic the Hedgehog, например, уже доигрался. Волшебный мир ежика Соника с его милыми условностями упорно пытались превратить в серьезное повествование с тучей персонажей, диалогами, сюжетными роликами и даже, кажется, любовной интригой и все испортили. Теперь его надо спасать. Например, репликами героя: «Черт, в двух измерениях я чувствовал себя увереннее», «Тейлз, зачем нам Эми? Нам с тобой и вдвоем хорошо» и, главное, «Роботник, с такими талантами тебя в Целиноярске с руками оторвут!». А там, глядишь, и другие игры подтянутся.



понедельник

29



5

Кончились патроны, пришлось добивать огнетушителем...
12


19


26

вторник

30

Минуточку...
Что здесь делает Миша Пореченков?
6

Сгорела мать...
Купил новую.
13

Два в уме, да помножить на три, по сорок талеров штука, итого...
Тьфу, сбился!
20


27

среда

31


7



14



21

Интересно, скавены любят сыр?
28

четверг



1


8

Наконец-то!
Сериал Anno переезжает на Карибы.
Срочно вспоминаем Colonization дедушки Сида.
15

Пишут «в лучших традициях Dark Omen и Total War».
Ну-ну...
22

пятница

Шутер от создателей LEGO Star Wars?
Не смешно.
2

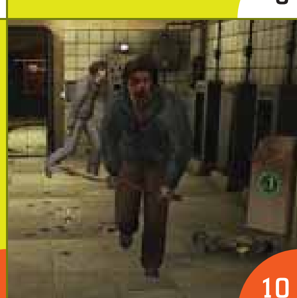
Кто сказал, что в Северной Корее грибы не растут?
9

Красота, глаз не оторвать.
Серьезно.
Неужели новый движок?
16

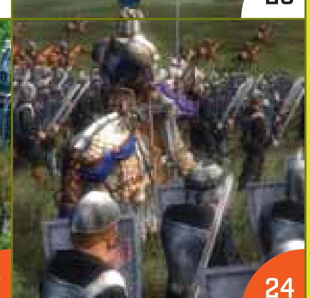

23

суббота

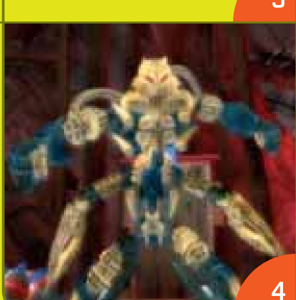
Пробовал стрелять. Враги не умирают. Они разбираются на запчасти.
3


10


17


24

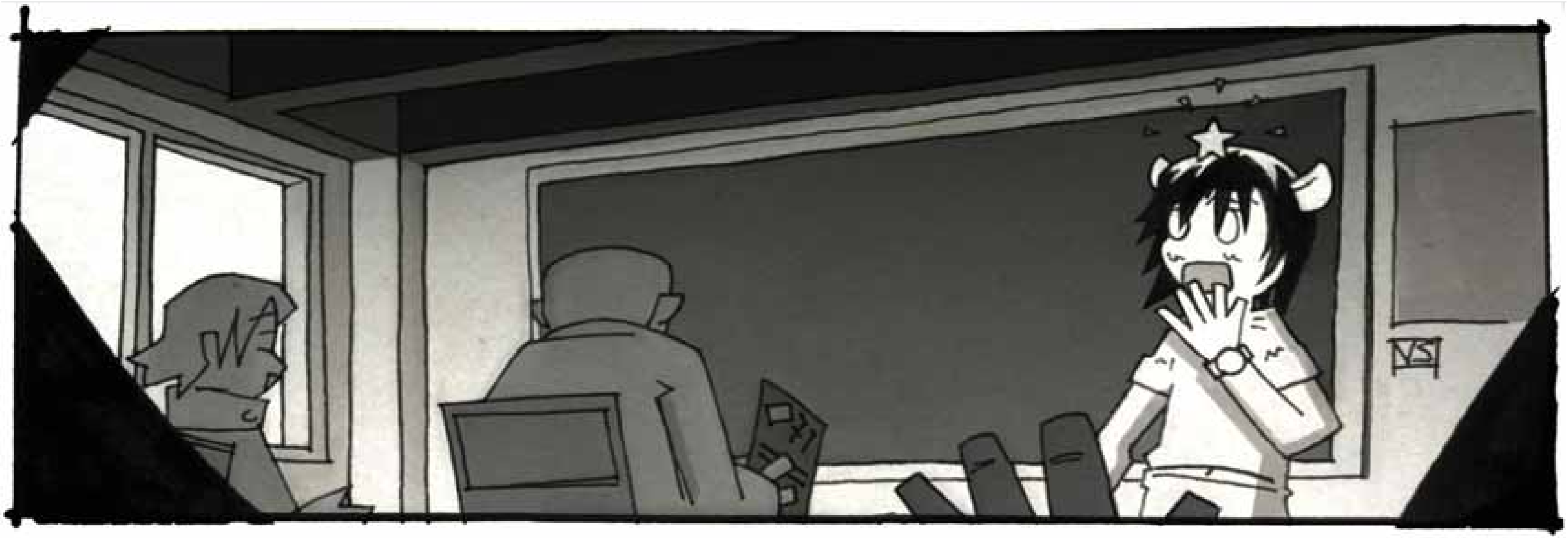
воскресенье


4

Прут, гады!
А-а-аа-ааааа!!!!
11

18

Демон-принц Кхорна вызвал меня на дуэль.
Доктор сказал, к весне я снова смогу ходить.
25





Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

XHP РАСШИФРОВЫВАЕТСЯ КАК «XHP НЕ РАСШИФРОВЫВАЕТСЯ»

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ САЙТ ВСЕГО ИНТЕРНЕТА? ПО ДАННЫМ СЕРЬЕЗНОЙ АНАЛИТИЧЕСКОЙ КОМПАНИИ ALEXA INTERNET, ЭТО MYSPACE (HTTP://WWW.MYSPACE.COM) С ЕГО СТА МИЛЛИОНАМИ (ВСЕ РАБОТОСПОСОБНОЕ НАСЕЛЕНИЕ РОССИИ!) ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. СЕРВИС ПОДОБЕН ДОВОЛЬНО ИЗВЕСТНОМУ У НАС «ЖИВОМУ ЖУРНАЛУ» (LIVEJOURNAL, HTTP://WWW.LIVEJOURNAL.COM) И ПОЗВОЛЯЕТ СОЗДАТЬ СВОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО В СЕТИ: ВЕСТИ ДНЕВНИК, ЗАЛИВАТЬ ФОТОГРАФИИ И ВИДЕО, КОММУНИЦИРОВАТЬ С ДРУГИМИ ЧЛЕНАМИ СООБЩЕСТВА.

«User-created content» переводится как «нечто, созданное пользователями». Посмотрим, как это работает, на примере другого интернет-феномена, видео-сервиса YouTube (**http://www.youtube.com**). То, что изначально было сайтом для публикации видеороликов, целиком и полностью обязано пользователям не только своей сегодняшней славой, но и наградой журнала Time за лучшее изобретение 2006 года. Созданные и размещенные на YouTube видеоролики привели к появлению десятка сетевых звёзд и обеспечили ресурсу стабильную, растущую популярность.

Идея проста, как и всё гениальное: вы создаете некоторый сервис, привлекаете первых посетителей, а дальше постоянную и бесплатную рекламу обеспечивают уже они, а вы почиваете на лаврах и услаждаете себя гуриями, осуществляя техническую поддержку и модернизацию разве что от скуки. В нашей с вами индустрии видеоигр первый шар (если не считать совершенно беспомощных попыток вроде программы FPS Creator) забросила онлайновая ролевая игра Second Life, где большая часть виртуального мира создана самими игроками. В Animal Crossing: Wild World созданные одним игроком зверушки оживают и путешествуют с одной консоли на другую. А вот пример из будущего – «массивно однопользовательская стратегия» Spore Уилла Райта позволит обмениваться генетическими мутантами через центральный сервер. Но всех превзошла Microsoft: одиннадцатого декабря прошлого года компания выпустила программу XNA Game Studio Express (**http://msdn.microsoft.com/directx/XNA**), с помощью которой каждый желающий может в разумный срок создать свою видеоигру и опубликовать ее на платформах Windows и Xbox 360. Чем это нам грозит?

Событие это само по себе не особенно значимо. Этого ждали. Набор инструментов XNA (кстати, XNA означает «XNA's Not Acronymed», или, по-нашему, «XHP Не Расшифровывается») находился в разработке несколько лет и нацелен прежде всего на профессиональных разработчиков, которым теперь не придется мучаться с портированием игр между Windows и Xbox 360: программисты пишут один код для XNA, а инструментарий и компиляторы сами разберутся, как запустить его на каждой платформе. Профессиональный вариант XNA будет спущен на воду позже в этом году, а пока на любителях обкатывают XNA Game Studio Express, упрощенную программу для создания видеоигр. Она позволяет, не вдаваясь в сложности низкоуровневых языков программирования, творить несложные игры за короткий срок. Надо заметить, XNA Game Studio Express гораздо сложнее совсем простых программок вроде того же FPS Creator, но и возможности ни в какое сравнение не идут, и созданные с ее помощью игры будут выглядеть достойно на Xbox Live Arcade рядом с коммерческими продуктами. Если пользователи Windows могут свободно обмениваться играми уже сейчас, то на Xbox 360 придется вступить в специальный клуб XNA Creators Club (членство обойдётся в 99 долларов в год), но это лишь временное затруднение. Дай только срок, и обладатели Xbox 360 будут уравнены в правах с владельцами PC и смогут скачивать игры, созданные товарищами-геймерами.

И не надо делать такое лицо, любезный читатель. Я знаю, воображение уже рисует тебе одинокого старого негра из Центральной Африки, который собирает на домашнем компьютере конкурента Gears of War и терпит блистательное поражение. Но, вспомним, Counter-Strike, самая популярная сетевая игра на планете, начиналась с бесплатной модификации для Half-Life. Создатели «Тетриса» и «Арканоида» работали ради идеи, а многие очень популярные современные Shareware-игры – взять, к примеру, Crimsonland, Elasto Mania или Gish – создаются крошечными компаниями. Xbox Live Arcade уже доказала, что небольшие, простенькие и дешевые игры могут существовать бок о бок с грандиозными блокбастерами, а XNA Creators Club, однажды ставший доступным всем желающим, может оказаться тем питательным раствором, который воспитает новое поколение гейм-дизайнеров. Представьте светлое будущее: вы, сидя дома, за домашним компьютером, сможете сделать игру для Xbox 360 и показать ее миллионам владельцев консолей по всему миру. Высокие технологии привели нас во время, когда всемирное признание становится делом нескольких недель, максимум – месяцев.

Несложно провести параллель с YouTube и другими подобными сервисами. Сегодня игры, созданные на XNA, доступны только внутри клуба, небольшому кружку энтузиастов-любителей – прежде всего потому, что Microsoft до сих пор обкатывает XNA, устраняет ошибки и только готовится выпустить технологию в широкие народные массы. Но время гласности, время, когда каждый сможет ударить кулаком в грудь и сказать гордое «Я – разработчик!», не за горами. Однажды утвержденный нами тезис – Xbox 360 и Xbox Live развлекают владельца сами по себе, даже без покупки дорогих видеоигр, – станет еще более справедлив, Sony опять окажется в положении отстающего (и в этой области производителю электроники будет ой как непросто состязаться с программным гигантом), а Nintendo ушла своей дорогой. Каждая враждующая сторона уверена, что владеет секретной технологией, необходимой для победы в войне, а выигрывает, как всегда, тот, кто стоит в стороне. Мы выигрываем.

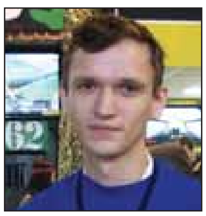



Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
Реклама
1С
ФИРМА «1С»
БОЖЬЯ ИСКРА
www.oper.ru
Gaijin
entertainment



Дмитрий Ивашкин
Ведущий программист, Apeiron

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ХОТЯТ ЛИ ИГРОКИ РЕАЛИЗМА?

ПЕРЕЧИТЫВАЯ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОЖЕЛАНИЯ ИГРОКОВ НА ФОРУМЕ ПРОЕКТА «7.62» (НОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ НА ОБНОВЛЕННОМ ДВИЖКЕ «БРИГАДЫ Е5», ИЗДАТЕЛЬ «1С». – ПРИМ. РЕД.) И ПРЕДСТАВЛЯЯ, ВО ЧТО МОЖЕТ ВЫЛИТЬСЯ ВНЕДРЕНИЕ ВСЕХ ТАКИХ «БЕЗУСЛОВНО ВАЖНЫХ» ВЕЩЕЙ, КАК СВЯЗКИ ГРАНАТ И ЦВЕТНЫХ ИЗОЛЕНТ ДЛЯ ИХ СКРЕПЛЕНИЯ, Я В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ЗАДУМАЛСЯ: А НУЖЕН ЛИ В ТАКТИЧЕСКОМ ЖАНРЕ ПРЕСЛОВУТЫЙ РЕАЛИЗМ И ПОНИМАЮТ ЛИ ИГРОКИ, ЧЕГО ОНИ ХОТЯТ НА САМОМ ДЕЛЕ?

Начну с общего вопроса. Почему люди играют в игры? Потому что это приносит им удовольствие. Что же является источником удовольствия? Это может быть потрясающая по красоте картинка или погружение в увлекательный сказочный мир, но в большинстве случаев – сама игра. Перед игроком ставится некоторая задача и, шаг за шагом приближаясь к её выполнению (например, застрелив еще одного зомби), игрок получает очередную порцию радости.

Пока что мы ни разу не вспомнили про реализм. Действительно, платформеры, головоломки или, скажем, шахматы убедительно доказывают, что и без него можно получать удовольствие от игр! В этих случаях игра представляет собой законченную систему со своими правилами, не имеющую отношения к действительности.

Но как только картинка на мониторе начинает напоминать настоящий или даже вымышленный мир, игрок ожидает, что известные ему законы будут действовать и в игре. То есть:

- Игровые объекты и сущности выполняют те же действия, что и в «реальном мире». Например, дракон дышит огнём.
- Игровое окружение реагирует на внешние воздействия должным образом. Например, попадание пули в бензобак машины приводит к взрыву.

Если эти ожидания не оправдываются, наступает разочарование. Чем больше у игрока знаний о мире, тем больше таких ожиданий и, соответственно, разочарований. Наиболее хорошо знаком игрокам, конечно, наш несовершенный мир, но вот ведь какая штука: мало кто из них участвовал в боевых действиях или слышал о них от непосредственных участников. Поэтому большинство игроков принимает картину мира, созданную многочисленными фильмами-боевиками. Например, одновременную стрельбу с двух рук или из ручного пулемёта от бедра. Или сколько раз мы видели в фильмах, как от взрыва гранаты злодеи разлетаются во все стороны, а пуля из пистолета отбрасывает тело на пару метров?

Для большей части игроков реализм – соответствие игры такой вот искажённой модели действительности, более красочной и героической, нежели сама жизнь. Но даже эту модель мы, разработчики, не можем воссоздать как следует. Просто потому, что технологии ещё не доросли. Поэтому правило, которым мы руководствуемся при создании «7.62» (да и «Бригады Е5» тоже), это «реализм не в ущерб играбельности». Как оно работает? Давайте разберемся.

Если верить психоанализу, то основных инстинктов у человека два – размножения и самосохранения. И если сексуальные отношения в тактическую игру внедрить сложно, то вызвать страх смерти – легче лёгкого. Сотни «стволов», отстреливаемые конечности и, конечно, разрушаемость объектов и зданий. Помните, какие восторги вызвала «Операция Silent Storm»? Взрываться, валиться и рушиться должно много, красиво и с грохотом. И хотя это идёт вразрез с правдой жизни, мы потакаем геймерам.

Или возьмем время. В жизни бойцы на поле боя действуют в едином, «реальном времени». Однако самые популярные тактические игры (Jagged Alliance, UFO) – пошаговые. Почему так? Потому что пошаговая система существенно упрощает управление и предлагает игроку новые правила, которые интересны сами по себе, вне зависимости от их «реалистичности». Но опыт "Бригады Е5» показывает, что можно сделать удобное управление, не отказываясь от реального времени. Достаточно лишь в нужные моменты ставить игру на паузу.

Раз уж мы вспомнили про время, нельзя не сказать и про пространство. Боец на поле боя может занять любую позицию – в кустах, на дереве, за камнем, в окопе и т.д. Кроме того, современный тактический бой проходит на дистанциях до нескольких километров. Отразить в игре оба этих обстоятельства на современном уровне технологий почти невозможно. Так что в большинстве проектов обходятся «клеточками». Для пошаговых игр лучше клеток ничего не придумаешь, но правдоподобием тут и не пахнет. Что касается дистанций, то пока что всё сводится к пропорциональному (или не очень) уменьшению масштабов, например, «1 клеточка – 10 метров».

А знаете, что такое «честная баллистика» в современных играх? Это когда пули иногда рикошетят, а когда пробивают материалы, теряют энергию. Все, никаких тебе траекторий и влияния ветра: при существующих размерах уровней нет никакого смысла просчитывать полёт пули.

Впрочем, реализм не всегда мешает игре, но иногда и обогащает её. Взять, например, разнообразные дополнительные приспособления: глушители, лазерные целеуказатели, подствольные гранатомёты и дробовики, коллиматорные прицелы... Все эти «обвесы» напрямую влияют на характеристики оружия и хорошо вписываются в геймплей. Сюда же можно отнести сдвоенные рожки, набивку магазинов разными типами патронов, стрельбу с отсечкой очереди и многое другое.

Каждый класс оружия служит своим целям, например, пистолеты-пулемёты хороши при штурме зданий, ручной пулемёт нужен для прикрытия и подавления огнём, снайперская винтовка не заменит пистолет в ближнем бою, у «Калашникова» меньше точность, зато М16 быстрее загрязняется. Реалистичный подход к созданию игрового арсенала избавляет дизайнеров от извечной мороки «все пользуются только автоматами», ведь в жизни оружие довольно хорошо «сбалансировано». Правда, все эти характеристики нужно увязать не только между собой, но и с такими проявлениями «реализма», как бюджет и сроки проекта. Но это – тема для совсем другой колонки.



MEDIEVAL 2:

Войны начинают, когда хотят, но кончают – когда могут.

Николо Макиавелли



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembley
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОНЛАЙН:** www.totalwar.com

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

TOTAL WAR



ГЕНИАЛЬНО

Умирая от чумы в походном шатре под Краковом, воевода Мал Мономах вспоминал осаду Новгорода. Воспользовавшись отходом основных русских сил, отряд венгров пробрался через буераки и весеннюю распутицу в самое сердце княжества и напал на столицу, защищенную лишь небольшим ополчением. Хмурым мартовским утром венгры пошли на приступ. Защитникам удалось поджечь осадную башню и перебить обслугу тарана, и тогда в ход пошли лестницы. Озверевшие от долгого ожидания и скудной пищи хорватские наемники упорно лезли вверх, а мужики-ополченцы спихивали их со стен ударами копий и щитов, а то и просто пинками. Чадящие обломки башни, заваленные трупами улицы, косые струи дождя, хлещущие по серым крышам домов, и усталые люди в зипунах, делающие грязную, тяжелую, но нужную работу, – таким Мал, тогда еще простой сотник, запомнил этот день.

Противостояние держав завершилось кровопролитным сражением под Бухарестом и его взятием; остатки королевской семьи бежали в Иерусалим, захваченный Венгрией еще во время Крестового похода. Беженцы обосновались там вполне прочно, несмотря на объявленный мусульманами джихад, и со временем даже оттяпали пару провинций у Египта. Новгородские дружины вторглись в Польшу и увязли там, распыляя силы по охваченным чумой и волнениями городам. Герцог Миланский, отлученный Ватиканом за уничтожение братьев-католиков, не успокоился на разгроме французов и оставил рожки да ножки от Священной Римской империи. Монгольские полчища с ходу взяли и разграбили Ереван, но потом сцепились с турками и замедлили продвижение на запад, а испанцы вышибли мавров с Пиренейского полуострова и перенесли боевые действия по ту сторону Гибралтара. Шел 1250 год от Рождества Христова, мир погряз в войне.

Серия Total War, в особенности последние её воплощения – доказательство жизнеспособности PC как игровой платформы, гимн его возможностям, урок всем тем, кто считает, что геймерам нужны только шутеры по кинолицензии и ежегодные спортивные симуляторы. Скромные британские гении раз за разом выпускают игру, которая одинаково увлекает поклонников варгеймов и Civilization, RTS и тактики, просто любителей истории, наконец. Потрясающая глубина и вместе с тем доступность, эдакий «многослойный» дизайн. Если неохота тратить месяц жизни на прохождение кампании за одну из наций – есть быстрые битвы и исторические сражения. Смущают показатели боевого духа, усталости, нехватка стрел? Пара кликов в меню настроек – и вот мы уже играем в незамысловатую RTS.

ВЕРДИКТ 9.5

ПЛЮСЫ
Великолепная графика, доработанный стратегический режим. Тактическая часть, кажется, уже достигла идеала.

МИНУСЫ
Во многом – повторение пройденного. Уровень AI по-прежнему оставляет желать лучшего.

РЕЗЮМЕ
Лучшая Total War на сегодня и лучшая стратегия 2006 года. Но пора уже двигаться дальше.



Сабли востры, кони быстры

Россия в игре представлена Новгородским княжеством и начинает с одной провинцией, окруженной глухими лесами и мятежниками. Собирание земель идет нелегко – расстояния между городами преодолеваются за несколько дней, денег вечно не хватает, с запада теснят венгры и поляки, и рано или поздно приходит Чингиз-Хан. Основа русских полков – конница всех видов. Быстрые и меткие казаки, боярские сыновья, одинаково сильные и в рубке, и в закидывании врагов дротиками, верная дружина и сметающая все живое царская стража в пугающих шлемах с личинами. С пехотой тоже все неплохо: спешенные дружинники и бояре, бронированные по уши лучники-дворяне и воины с бердышами. Словом, нечто среднее между европейскими рыцарскими армиями, полагающимися на грубую силу и таранный удар, и мусульманами, предпочитающими тактику «бей-беги». Как оно, собственно, и было в истории. Если бы еще случайно создаваемые имена персонажей не получались столь смешными...

Еще один ход – вот только замок захватить – подлецы-датчане высадили морской десант в глубоком тылу, чума косит жителей, гильдия торговцев требует заключить перемирие с Португалией, дочку пора выдавать замуж, почему уже четыре утра, черт побери?







1 При каждом залпе требушетов и кулеврин экран содрогается.

2 Пресловутых слонов можно увидеть только, столкнувшись с Тимуридами, либо в одиночном сражении.

3 Татаро-монголы приходят, без дураков, с ордой. Несколько набитых под завязку армий с «десятизвездочными» генералами во главе.

Кто хочет учесть каждый флорин, лезет на экран статистики городов, сверяет дебет с кредитом, задирает налоги и рассаживает по провинциям губернаторов посмышлёнее да поухватистее. Но никто не запрещает довериться компьютерным советникам, а то и вовсе взвалить всё градостроительство на AI.
Династические браки, продвижение кардиналов в Папы Римские, устранение неугодных, сеянье смуты во вражеских городах, дипломатические интриги, борьба за ценные ресурсы – от фигурок священников, убийц, принцесс, лазутчиков, торговцев и дипломатов на стратегической карте рябит в глазах. И это не считая армий и флотов! Но, опять же, не хотите вникать в подробности и двигать всю эту братию туда-сюда – не нанимайте. Правда, пропустите много интересного и играть станет сложнее.
Здесь даже воевать необязательно – автоподсчет исхода сражений работает вполне честно даже на самом высоком уровне сложности, и ближе к концу кампании, когда на каждом ходу случается по 5 битв, пользуешься им все чаще. А в морских баталиях, по-прежнему, даже выбирать не приходится. Ну и ладно: проработанная как следует сухопутная часть всяко лучше унылых маневров двух кораблинков в Imperial Glory.
Собственно, особо дорабатывать было нечего: уже в Rome тактический режим приблизился к идеалу. Еще больше видов войск, огнестрельное оружие – но все это было и в первой Medieval. Тут мы подходим, пожалуй, к главному недостатку игры: львиная доля новшеств таковыми является лишь для познакомившихся с серией в 2004 году. Ветераны же помнят и Крестовые походы, и проклятья в адрес Ватикана, возомнившего себя средневековым ООН, и захват пленных с последующим выкупом, и вторжение Орды... А какой даймё не умолял вернуть ролики, посвященные приключениям шпионов и ассассинов?
Другое дело, что выполнено все на высочайшем современном уровне и затягивает не хуже, чем встарь. Еще один ход – вот только замок захватить – подлецы-датчане высадили морской десант в глубоком тылу, чума косит жителей, гильдия торговцев требует заключить перемирие с Португалией, дочку пора выдавать замуж, почему уже четыре утра, черт побери? И так все продолжается, с десятками сообщений о значимых и не очень событиях и перезагрузками после неудачного боя, сопровождаемыми цитатами из Библии, Шекспира и Макиавелли.
Разделение поселений на города и замки – одно из действительно значимых новшеств. В крепостях нанимаются элитные войска и доступны самые продвинутые защитные сооружения (увы, снова никаких рвов и подъемных мостов), а вот основной приток денег в казну идет от мирных бургов и штадтов. Зато кроме как ополчением и невысоки-





О сколько нам открытий чудных...

Происходящие в игре события более-менее привязаны к историческим датам и существенно влияют на геймплей: Великая Чума выкашивает пол-Европы, вторжения татаро-монголов и тимуридов серьезно меняют обстановку на Ближнем Востоке, изобретение пороха позволяет нанимать пушкарей и мушкетеров, а открытие Нового Света и вовсе вводит в действие еще один континент и нацию – ацтеков. Жаль, происходит это под самый конец кампании, горсточка городов с величественными пирамидами захватывается очень быстро, и насладиться экзотикой не успеваешь. Задатки для add-on'а? Очень может быть, хотя пора уже перестать мусолить одни и те же мотивы. Napoleon: Total War, где ты?







ми стенами, закрома родины ничем не прикроешь. В начале кампании на карте есть определенное количество и тех, и других типов поселений. По мере захвата новых земель замки, остающиеся в глубоком тылу, можно без опаски превращать в города, ведь на передовой, как правило, всегда достаточно вражеских цитаделей для пополнения потрепанного войска.
Изменился механизм найма – чем больше жителей в городе, тем больше отрядов встанут под ружье за один ход. Правда, если какие-нибудь копейщики плодятся почти без ограничений, более сильные юниты восполняются не так часто. Следствие – даже если враг пройдет морем и высадит десант в незащищенном сердце империи – на следующем ходу его встретит вполне боеспособная армия. Разнообразные гильдии (купцов, воров, дровосеков и т.п.), которые можно строить по одной на город, помимо неплохих прибавок к характеристикам юнитов или доходам, время от времени выдают выгодные поручения. Выбирать, где какую основать, сложно, но придется.
Торговцы – непрерывный источник звонкой монеты, особенно если отправлять их в отдаленные провинции с экзотическими товарами. Впрочем, при этом возрастает вероятность, что купец примется прикарманивать часть выручки. Отношения с церковью – дело тонкое. Выполнение поручений понтифика ведет к улучшению отношений с Ватиканом, нападение на соседей-католиков – к отлучению. Беда даже не в том, что последние под благовидным предлогом с радостью ополчаются против еретика, а в инквизиторах, наводняющих наши провинции. Невзирая на титулы и звания, они хватают членов семьи и предают огню под одобрительный рёв толпы. Помогает либо смерть отлученного монарха, либо Папы. Мотайте на ус и натаскивайте наемных убийц.
Дипломатия особо не изменилась, разве что теперь услужливо сообщают об ухудшении отношений с той или иной страной, а при переговорах указывают военную мощь и репутацию сторон. Слишком часто нападаете на союзников – будьте готовы, что никто с вами даже торговать не захочет. А вот подвести парочку армий к вражеской столице, припугнуть и попросить дань – милое дело.
Но всё это, по большому счету, мышиная возня, которая всякий раз отступает перед ничем не замутненной радостью битвы. О нет, разогнать кучку бандитов – не дело для настоящего полководца. Только когда сходятся армия на армию, с королями во главе, а с востока подходит подкрепление, и позади родной Париж, и отступать некуда, пробуждаются дремлющие таланты, и ощущаешь себя если не Карлом Великим, то уж Вильгельмом Завоевателем точно. Поначалу все спокойно, даже торжественно: полощутся на ветру стяги и хоругви, всхрапывают лошади, бойцы поправляют ремешки доспехов и слушают пла-

1 Опущенные копья – признак того, что таранный удар пройдет как следует.

2 В движении все выглядит лучше. Кораблики и тележки снуют туда-сюда, прибой омывает берега, деревья качаются на ветру.

3 Игра «найди двух одинаковых рыцарей».



СЕКРЕТ!

Чтобы прямо со старта сыграть за любую из представленных в Medieval 2 наций, добавьте в файл medieval2.preference.cfg следующие строки:
[misc]
unlock_campaign = true
Как убрать зеленые маркеры под ногами отрядов: заходим в папку игры, открываем файл medieval2.preference.cfg, и вместо текста:
disable_arrow_markers = 0
ставим:
disable_arrow_markers = 1
Как отключить «туман войны» на стратегической карте:
нажмите клавишу [~] на стратегической карте для показа консоли, после этого введите эту команду:
toggle_fow
Если еще раз ее ввести, «туман войны» снова будет включен.
Как сделать так, чтобы на стратегической карте показывались годы, а не ходы:
заходим в папку игры \data\world\maps\campaign\imperial_campaign, открываем файл descr_strat.txt и удаляем строчку:
show_date_as_turns
Как увеличить или уменьшить продолжительность года по отношению к ходам:
заходим в папку игры \data\world\maps\campaign\imperial_campaign, открываем файл descr_strat.txt и ищем параметр
timescale 2.00
Ставим, допустим, 1.00 – тогда будет один ход – один год, или 0.5 – два хода один год (лето и зима), или 0,25 – четыре хода один год.





1 К чести AI, в сражении с таким соотношением сил за победу придется побороться.

2 Рыцарей-тамплиеров и госпитальеров можно нанимать только присоединившись к Крестовому Походу.

3 Причуды генератора имен. Знакомьтесь, великий князь Козел.

менную речь военачальника. Пара минут уходит на маневры и перестрелку: если повезет, компьютер сочтет бой безнадежным и отступит – и тут только знай бей убегающих. А если нет...
Пехота принимает удар по центру, лучники после пары залпов драпают во все стороны, конница упреждает вражеский фланговый обход, в короткой и яростной сшибке перемалывает чужих рыцарей и всесокрушающим тараном обрушивается на спины вражеских копейщиков, увязших в наших мечниках. На поле царит хаос: кто-то гоняется за арбалетчиками, те убегают и отстреливаются, дрогнувшие было отряды останавливаются, перестраиваются и идут обратно, измотанная кавалерия снова обращает их в бегство, огненные снаряды катапульт и ядра не щадят ни своих, ни чужих. Когда все вдруг заканчивается и понимаешь, что и в этот раз победил, хочется вслед за набожными горцами рухнуть на колени в высокую траву и воздать хвалу Всевышнему, потрясая двуручником.
Игра удивительно красива. Каждый юнит, от последнего крестьянина до тимуридского слона с пушкой (!) на спине, воссоздан во всех подробностях и хоть чуточку, но отличается от остальных в отряде. Благодаря улучшенной анимации и тому, что раненые и убитые покрываются кровью, ощущение «войн клонов» исчезло полностью. В полях цветут ромашки, деревья в лесах стали нормального размера, снег, туман и дождь с грозой случаются куда чаще и выглядят куда правдоподобнее – горе тому, кто положится на аркебузеров в плохую погоду.
После выхода игры AI вызывал множество нареканий: рыцари простаивали под огнем арбалетчиков, пехота бестолково застревала на городских улицах. Но разработчики весьма споро выпустили обновление, и теперь кремниевый соперник не дает спуску – устраивает засады, заходит с тылу, старается растащить наши войска и справиться с отрядами поодиночке. Этим список исправлений не исчерпывается – патч ставьте обязательно, и тогда Medieval 2: Total War покажется во всей красе. Множество полезных изменений в интерфейсе, башни, прикрывающие ворота и подходы к стенам, а не натыканные как попало вдоль частокола: только когда запускаешь Rome, осознаешь, как много раздражавших мелочей устранено.
Не закончив играть за Шотландию, начинаешь за турков или византийцев, потом проводишь пару сражений в Сети, возвращаешься к любимым горцам, затем скачиваешь пару модов и перепроходишь кампанию за русских... Год 2006-й кончился, но развлечение на весь будущий обеспечено. Ждем дополнение?
P.S. Русская версия от «Софт Клаба» – вполне на уровне. Особенно по части озвучения и руководства. Берите и не пожалеете. Локализованный патч можно скачать, например, с http://gamershell.com. СИ

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Семен Чириков
sem@gameland.ru



СТАТУС: Руководитель медиа-группы

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Fallout, Battlefield 2142

Злобный манчкин, играет во все хардкорные варгеймы; если игры нравятся, то разбирается в них до мельчайших подробностей. Считает, что после 2000 года нормальных игр вообще не выходило, а The Outfit и Burnout – так, исключение. Недавно продал душу Биллу Гейтсу и его дьявольской коробке.

ГЕЙМПЛЕЙ

Нововведений практически нет, но это и верно – зачем чинить то, что не сломано. Единственное заметное нововведение – это религия, взаимоотношения с Папой добавляют интереса в игру.

ГРАФИКА

Здесь также нет ничего нового, движок перешел по наследству от Rome: Total War, поэтому можно во всей красе увидеть, как сходятся в смертельной битве тысячи воинов.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Достойный продолжатель серии, с минимальным набором нововведений. Однако без патча 1.1 лучше не играть, так как оригинальная игра наводнена багами и недочетами.

ВЕРДИКТ 8.0

V.P.
vp@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: GT Legends, Trainz, Fantasy General

Терпеть не может, когда на руках носят лишь известные проекты, забывая при этом о менее солидных, но небезынтересных играх. В этом случае всегда старается отдать предпочтение вторым, совершенно не проявляя интереса к первым. Млеет перед поездами и панически боится самолетов.

ГЕЙМПЛЕЙ

Две основные составляющие – глобальный стратегический режим и сражения, прекрасно дополняют друг друга. К тому же, сочетать в себе стратега и тактика в этой игре сможет даже новичок. Немного портят общую картину лишь два солидных минуса: слабый многопользовательский режим и непроработанный искусственный интеллект.

ГРАФИКА

Сражения в стратегических играх еще никогда не были такими зрелищными. И вряд ли кто-то вспомнит, что Medieval 2 создана на том же движке, что и Rome: Total War двух лет от роду: качество текстур, количество полигонов, спецэффекты – все на абсолютно новом уровне. Вот только для созерцания наилучшей картинки придется раскошелиться на свежее железо.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Medieval 2 удивительным образом сочетает в себе самое лучшее из того, что несли в себе предшественники. И именно эта игра стала самым большим подарком для стратегов в 2006 году. Отдельная благодарность объявляется разработчикам за возможность поучаствовать в судьбе средневековой Руси.

ВЕРДИКТ 9.0

Наталья Одинцова
odintsova@yandex.ru



СТАТУС: Редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Devil May Cry, Vagrant Story, Fire Emblem, Phoenix Wright

Убеждена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

ГЕЙМПЛЕЙ

В Rome: Total War ощущаешь себя скорей полководцем, чем правителем. В Medieval 2 тяжесть государственного бремени чувствуется сразу: выбор типов поселений, острая необходимость шпионажа, да еще и зоркое папское око не дает покоя! Но непосильным покорение мира вовсе не кажется – интуитивное управление, толковые подсказки и возможность препоручить часть задач AI делают игру именно такой легкой или же, напротив, сложной, как того хочет геймер.

ГРАФИКА

Невероятно красивые и масштабные битвы: один вид конницы, притаившейся на пригорке в ожидании неприятеля, воодушевляет едва ли не больше, чем художественные фильмы о средневековье. «Клонированные» легионы ушли в прошлое, да и анимация моделей стала побогаче.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Большинство нововведений – уже опробованные в предыдущих представительницах сериала, полюбившиеся, но затем исчезнувшие «фишки», вроде видеороликов про наемных убийц. Своеобразный итог развития сериала, демонстрация достижений и находок команды разработчиков.

ВЕРДИКТ 9.0

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС: Писатель букв

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: X-Com

Считает, что хорошая игра – пошаговая игра, даже если в ней зеленые квадраты сражаются с красными треугольниками. Весьма желательны ролевые элементы, а в худшем случае допустима интерактивная пауза. Нежно любит Dungeons&Dragons и все проекты, где используется эта система.

ГЕЙМПЛЕЙ

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю – что еще нужно для счастья? Конечно, во многом Medieval 2 – это Rome, дополненный и улучшенный. Но то же самое было когда-то с Shogun и первой частью, и никто не жаловался.

ГРАФИКА

Достаточно создать в скирмише сражение на восемь армий, чтобы понять, что родному 7800 GT пора бы прикупить пару для работы в SLI-режиме, да и еще один гигабайт памяти не помешает. После нескольких бессонных ночей компьютерные человечки становятся существами из плоти и крови, которых даже жалко посылать на убой. Но долг зовет.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Лучшая стратегия 2006 года и на все года вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ВЕРДИКТ 10



РАЗРУШЕНИЕ И СОЗИДАНИЕ – СВОИМИ РУКАМИ.

ENCHANTED ARMS

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
ЖАНР:
role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
From Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ОНЛАЙН:
www.em-game.net

Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



Матчасть

Вложенная в коробку с игрой инструкция лишь дает названия элементам боевой системы, но не объясняет, как это работает. В игре толкового обучающего режима тоже нет. Поэтому ниже приведена основная справка по этому вопросу.
HP – Health Points, EP – Enchant Points, SP – Skill Points, VP – Vitality Points, FP – Friend Points. VP – это фиксированное значение для каждого голема и героя (у Ацумы, например, 100). С каждым принятым на себя ударом оно понижается, и если в конце концов дойдет до нуля, то следующую битву герой начнет с 1 HP. SP можно тратить как на заучивание навыков, так и для повышения конкретных характеристик «вручную». FP – показатель, необходимый для проведения комбо-атак. Растет быстрее, если пропускать ходы.

Лучшие друзья

Големов Galirya и APO можно получить в казино в Лондоне. Их атака LIFE VACUUM наносит большой урон и восстанавливает равное ему значение HP всей команде. Таких хорошо держать в запасе, и включать в основную команду в качестве замены слабым Карин или Юки.
Голем Ruby Butterfly принимает все удары на себя, имея при этом стойкий иммунитет к большинству стихийных и статусных атак. Оказывается особенно действенна в сражении с Огненным големом.
Големов Lord Onyx и Knight Servant можно будет свободно купить в магазине ближе к концу игры, но к тому времени от них уже не будет никакого проку. Лучше получайте их «по-честному» в первой половине игры; раздобыть core-материю достаточно легко, а в бою за ними удобно выстраивать слабых персонажей, чтобы сократить получаемый урон. Для боссов не годятся.
Phoenicia и Aero Dragon – это големы храмов огня и ветра, поэтому получить их в свое распоряжение можно, только одолев в честном бою. Что совсем не сложно, а пользы приносит – вагон. Ведь каждый способен менять стихийную принадлежность героев.





Японские RPG на Xbox обрели дурную славу ни за что: все воспринимают их как беспомощную попытку привлечь внимание поклонников PlayStation. Enchanted Arms ждали скорее как исключение из правил, как проект, который может сравниться с признанными фаворитами жанра. И, в целом, все возложенные надежды оправдались: здесь есть и симпатичная графика, и незаезженная боевая система, имеются даже намеки на самобытность. Но самое главное достоинство Enchanted Arms заключено в том, что это уже не псевдояпонская RPG в духе Sudeki, но игра, приблизившаяся к признанным шедеврам консольных RPG. Сюжетная завязка не дает полного представления о мире, в котором игроку предстоит провести никак не менее пяти десятков часов. Игра преподносит историю умеренными порциями, преимущественно через слегка затянутые, но отлично исполненные диалоги. Собственно, получить информацию о том, что же сейчас происходит в мире и откуда на свет вдруг вырвались бессмертные големы, можно либо просмотрев не самые роскошные, но все равно зрелищные видеоролики, либо чутко вслушиваясь в каждую беседу на отвлеченные темы. Что характерно, в настройках позволяется выбрать из двух вариантов озвучки: оригинальной японской или же дублированной английской. Субтитры везде сохраняются английские. Так что есть возможность сравнить оба состава актеров и убедиться в том, что забавные диалоги – это заслуга, в первую очередь, сценаристов, и уже потом старающихся «сыграть на японский манер» дублеров. В качестве диалоговых портретов, кстати, используются анимированные трехмерные модели. Правда, без сучка без задоринки новшество не привилось: во время смены фаз анимации появляется заметное торможение.
Сам состав персонажей, к сожалению, ничем невиданным похвастаться не может. Разве что выделяется (и на первых порах вызывает сильное удивление) златовласый Макото: он в буквальном смысле клеится к своему кумиру – местному всезнайке Тойе. Боец из него, впрочем, никудышный (в качестве оружия парень использует саксофон), зато в беседах он

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ
Оригинальная боевая система, возможность мастерить големов, яркие диалоги, недурная озвучка, сетевой режим.

МИНУСЫ
Невыразительный дизайн, избитые сюжетные ходы, низкая сложность и малая продолжительность.

РЕЗЮМЕ
Первая, но отнюдь не посредственная JRPG на Xbox 360. Не лишена недостатков, но чаша достоинств все равно перевешивает.

ХОРОШО

Бег по рельсам

Поскольку очередность игровых событий строго предписана и избежать тех или иных ситуаций никак не получится, головоломок в привычном понимании в Enchanted Arms нет. Ацума постоянно движется вперед, и остановить его может лишь, скажем, древняя магическая машина. Как быть? Покрутить камеру, поймать взглядом сундук с эфиром, перепрыгнуть по камешкам пропасть-другую, впитать содержимое контейнера и вернуться обратно. Попалась запертая дверь? Не беда! Где-нибудь рядом (обычно в той же комнате, только за углом или ярусом выше) спряталась кнопка, что эту дверь откроет. Скука смертная. Зато сразу за дверью игрока будет поджидать очередная веселая сценка, где герои в шутливой форме расскажут о своих соображениях по поводу вселенского зла, разрушения города Йокогамы (ой, проговорился!) и на пальцах объяснят, куда идти дальше, какие кнопки нажимать и за каким поворотом притаился противник, встречи с которым хорошо бы избежать. Иногда игроку приличия ради дают выбрать какую-нибудь реплику, но на что-то всерьез повлиять можно крайне редко. Ошибся – либо сам герой, либо его напарник быстро поправят.



Не стоит удивляться именам големов: их всегда можно переименовать как заблагорассудится.



Юки – милая девочка, и материальные ценности ставит превыше человеческих. А вот актрисе, взявшейся ее озвучивать, гонорар явно сократили.



всеми силами старается доказать, что – да, любит мальчиков. Другие персонажи не придают этому особого значения, однако ж от внимания игрока подобное поведение точно не ускользнет.

Искусственный друг

Ровно половину проведенного за Enchanted Arms времени придется сражаться, используя дешевую рабсилу в лице големов. Големы, что интересно, создаются где угодно – минуя всяческие «мастерские» и «магазины». По ходу игры в инвентаре героя скапливаются всевозможные драгоценные камни, большую часть которых имеет смысл потратить на создание помощников. Однако творить боевых товарищей путем проб и ошибок никто не даст. Для изготовления одного голема потребуется также специальная core-материя. Получают ее разными путями: в качестве трофея, найти в раскиданных как попало сундуках, на худой конец – купить в магазине. Следует учесть, что магазин здесь один на всю игру, и обнаружить на прилавках что-нибудь действительно стоящее не посчастливится при всем желании. Таким образом, кстати, и достигается указанное на коробке время прохождения. По части истории Enchanted Arms оказалась неожиданно линейной – не то что в сторону ступить не дадут, еще и в спину подталкивать будут! Так что разработчики не постеснялись и обязали протагониста пройтись по всем закоулкам придуманного ими мира, дабы получить возможность собрать все самые редкие и ценные экземпляры големов. Однако почему-то не учли, что перед тем как игрок сможет опробовать в деле core-материю, ему придется этого голема победить. Подчас это весьма затруднительно: големы оказываются слишком сильными, а герои еще не обладают подходящими навыками. И ведь второго шанса не дадут: или вы одолеете могучего супостата здесь и сейчас, или вожделенная материя (без помощи которой, возможно, вы не справитесь со следующим големом) никогда вам не достанется.

Кривая вывезет?

Дизайн уровней прямолинеен и никакого удовольствия не вызовет. Коридоры никак не обставлены, а убранство комнат настолько скудное, что их запросто можно спутать с подвалом или тюремной камерой. Та же академия напоминает какой-нибудь монастырь, населенный редкими привидениями созданных по одному образцу (некоторые модели лиц присущи как женским, так и мужским NPC) студентов-послушников. В Final Fantasy VIII, игре на два поколения младше, учебное заведение смотрелось гораздо убедительнее. И ведь даже на телевизорах высокого разрешения игра выглядит хоть и красочной, но начисто лишенной жизни.
Все предметы, сундуки и ломающиеся бочки, а также точки сохранения и лечебные призмы, хаотично разбросаны по местности, что делает перебежки от одного предмета к другому занятием крайне утомительным. Назвать его бессмысленным, впрочем, язык не повернется. Дело в том, что полностью исцелиться от всех полученных ранений можно либо непосредственно в бою, либо с помощью уже упомянутой призмы. Которую очень редко ставят рядом с призмой-магазином. В результате – перед каждым серьезным сражением приходится несколько раз бегать туда-обратно, дабы предстать перед заждавшимся противником в полной боевой готовности и с забитым «лечилками» инвентарем.
Чтобы оградить себя от утомительных забегов, настоятельно рекомендуем во всех подробностях изучить боевую систему Enchanted Arms. По сути, нам предложили все те же пошаговые сражения, но – с полем боя, ограниченным клетками. Поделено оно на два сектора: четыре клетки по ширине и три клетки по длине – вражеское, и точно таких же размеров – игрока. Всего в сражении могут принимать участие до четырех представителей с



каждой стороны. Боссы, правда, чаще появляются в одиночку, но занимают сразу несколько клеток, а их удары проходятся по всему сектору игрока, задевая сразу всех выставленных персонажей.

Логика? Где?!

Удобство боевого меню оставляет желать много лучшего, однако основные принципы можно усвоить достаточно быстро. Так, ни у сюжетных персонажей, ни у големов не бывает «простых» ударов, равно как не могут они использовать и магические атаки. Магия в мире Enchanted Arms – наука утерянная, и ее применение сводится исключительно к заполнению эфиром каких-нибудь древних устройств. Вместо всего этого герои вынуждены пользоваться навыками. Они либо приобретаются все в том же магазине (одна призма на все случаи жизни, жаль что лечить не умеет), либо присваиваются сюжетно, когда без соответствующего умения пройти дальше уже просто невозможно. Вдобавок есть дополнительная EX-шкала, которая заполняется от простых и комбо-ударов. Польза EX-атак велика: они накрывают сразу все клетки вражеского сектора, но, конечно, полагаться только на них нельзя. Каждый навык работает по уникальной схеме, и лишь сочетанием умений, их жонглированием можно выстроить «беспроигрышную» комбинацию – когда под ударом оказывается весь сектор противника.

Недостаточно

Следуя заветам жанра, Enchanted Arms предлагает выверенную и заранее предопределенную систему развития персонажей. Уровнями они, впрочем, прирастают крайне неохотно. Самый лучший способ подготовить команду для встречи с боссом заключается не в прокачке каждого героя по отдельности, а в использовании сильного голема. От которого позднее можно будет отказаться в пользу нового, еще более мощного. И так – до самого конца игры.

Ключевое свойство боевой системы – ее доступность: разобравшись с управлением и бегло изучив интерфейс, можно смело пускаться в эксперименты, благо она это позволяет. Начиная со сборки собственного оружия (действует то же правило, что при синтезе големов) и заканчивая тончайшими деталями, ради которых придется проверить и изучить не одну закладку меню – все здесь поощряет заинтересованность и изобретательность. Можно отыграть двадцать часов, каждый раз перестраивая состав команды и подбирая такую комбинацию, с которой не стыдно показаться перед последним боссом. А можно то же время посвятить поиску всех секретных core-матерний и получить полагающиеся очки в «achievements». А затем попробовать силы в сражениях на Xbox Live. Получить место в таблице лучших, не сомневайтесь, большой повод для гордости. Тем более что Enchanted Arms пользуется популярностью у игроков, и найти подходящего соперника для дуэли совсем несложно. СИ





Прыгать протагонист не умеет. Чтобы перебраться на другую сторону, придется изображать Тарзана. Когда именно – укажут сферы над пропастью.



Опыт распределяется на всю команду равномерно, независимо от того, принимал ли персонаж (голем) участие в сражении, или нет.



Количество применяемых навыков строго ограничено, и избавиться от этого лимита никак нельзя. Впрочем, оно не больно и нужно – обычно используются от силы два-три умения, а для лечения лучше подходят предметы. На количество которых тоже наложен лимит.



На первых порах предпочтение лучше отдавать сюжетным персонажам. И уже когда сильная их часть станет недоступна, прибегнуть к помощи големов.



Мини-игр в Enchanted Arms немного. Те, что есть, до невозможного примитивны.

Sony оценила

Долгожданный осенний запуск PlayStation 3 наконец-то состоялся, и преданные поклонники новейшей консоли вдруг обнаружили, что ни одной ролевой игры в ближайшем будущем им даже не обещано. На помощь Кену Кутараги поспешила From Software, проанонсировав PS3-версию Enchanted Arms (в Японии игра ожидается 25 января – с годичным отставанием от Xbox 360). По сравнению с нынешним вариантом в Enchanted Arms для PS3 обещаны различные нововведения, среди которых изменения в балансе и отображении эмоций персонажей. О том, когда эту игру ожидать проживающим на Западе владельцам самой припозднившейся приставки нового поколения, пока ничего неизвестно.

DEAD OR ALIVE XTREME 2

МЯЧИКИ – ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ ДЕВУШЕК! НО НЕ В МЯЧИКАХ СЧАСТЬЕ.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** special.mini-games
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Tecmo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Ninja
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** www.deadoralivegame.com

Автор:
Олег «Rogue» Гаврилин
earth-hive@gamenavigator.ru

ХОРОШО



«Потеряла где-то здесь контактную линзу. Третий день ищу, а песок все не кончается...»

Опытным путем установлено, что истинный геймер может до бесконечности смотреть на три вещи: как сыпется песок, как течет вода и как подпрыгивают волейбольные мячики. Развиваем мысль: идеальный вариант для наблюдения – Dead or Alive Xtreme 2.

Наверняка каждый владелец Xbox знает Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Только создателям файтинга Dead or Alive во главе с маэстро Томонобу Итагаки могло прийти в голову отправить весь женский состав в отпуск на тропический остров; там девушки самозабвенно бездельничали и играли в волейбол, а потом, довольные, укатили по домам готовиться к Dead or Alive 4.

С того жаркого лета минуло три года, а общественность по сей день теряется в догадках, что же глава студии имел в виду, создав эту странную игру? Не снискав одобрения критиков, она, тем не менее, неплохо продалась и наделала шума в прессе. Так что Итагаки-сан не отказал себе в удовольствии продолжить ис-

А можно я вас из фоторужья щелкну?

Одной из пикантностей геймплея первой части была возможность там и сям любоваться на выбранную героиню, то наряжая ее, как новогоднюю елку, то оставляя прикрыться лишь пару шелковых ленточек. Кто бы сомневался – такой режим есть и здесь! Девчонки по-прежнему не делают ничего непристойного: с щенячьим восторгом копают ямки в песке, лазают по пальмам, спят на пляже, при этом умудряясь оставаться провокационно сексуальными.

Если вы мечтали запечатлеть все это на пленку, то ваше желание исполнится. Вслед за Rumble Roses XX в Dead or Alive Xtreme 2 можно фотографировать! Старенькую камеру с ручной фокусировкой вы получите в первый же вечер. Более совершенный агрегат можно приобрести… правильно! В спортивном магазине. Требуют за него астрономическую цену (даю подсказку: у Хитоми он есть с собой с самого начала). В списке функций суперфотоаппарата управление цветовой палитрой снимков, автофокус и более чувствительная линза. Настройка и использование фототехники реализованы на удивление дотошно.



торию о прыгающих мячиках на тропическом острове.

Остров волейбола в океане есть

Развеселый вступительный ролик долгожданной в определенных кругах второй части рассказывает, что инопланетяне, оказывается, могут не только завоевать нашу планету, но и помочь одному богатому идиоту достать что-нибудь со дна океана. Например, остров.
Воспользовавшись услугами братьев наших космических, проходимец Зак отстроил свой затонувший райский уголок и опять пригласил туда знакомых барышень, навешав им на ушки всякой лапши. А те, как водится, взяли и поверили. Вечный сюжет о девичьей наивности. Итак, мы выбираем любимую героиню и отправляемся в двухнедельный тур. Остров Зака (Zack Island) почти не изменился, и это неудивительно – знаем мы этих Team Ninja: господа не жалуют масштабные нововведения, предпочитая шлифовать до зеркального блеска старые заготовки. Кто-то даже скажет, стригут купоны и в ус не дуют.

Романтика пляжного спорта

Чтобы не нажить целлюлита, барышни отдыхают активно – проводят время за подвижными мини-играми. Большой популярностью пользуются забавы в бассейне (их теперь куда больше), правда, для участия требуется расстаться с энным количеством местной валюты. Осталось что-то в кошельке? Тогда выгребаем последнюю мелочь и покупаем билеты и на другие аттракционы.
Waterslide – высоченная горка в лучших традициях европейских аквапарков. Спуск – под смех и визг – на весьма приличной скорости. Аналоговая ручка или стрелки джойпада пригодятся, чтобы закладывать вираж за виражом, не сойти с трассы. В противном случае ваша подопечная живописно вылетит с горки. Жаль, что помимо надувного круга девчонкам не выдают парашюта: в реальной жизни после такого падения бедолаг пришлось бы соскребать с окрестных пальм.
Непонятно почему горка эта большинством игроков расценивается

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Роскошная графика, милые девчонки, расслабляющий геймплей, легкий юмор, множество предметов для коллекционирования.

МИНУСЫ
Нововведений кот наплакал, редактор фотографий неудобен, свободно гулять по острову нельзя.

РЕЗЮМЕ
Идеальный способ провести зимой летние каникулы и как следует отдохнуть в приятной компании.

Жизнь прекрасна, пока прыгает мяч…

Женская дружба?

Без партнерши доступ к волейбольным матчам закрыт. В день прибытия вы встретите Лизу (если захотите начать с экскурсоводом), которая расскажет о местных достопримечательностях и составит вам компанию. Если ее общество вам не по душе, спутницу можно и заменить. Прежде чем подкатывать к барышням с предложениями вечной дружбы, стоит расположить их к себе. Как известно, верный способ завоевать сердце женщины – утопить ее в море внимания. Следует помнить, что у каждой девушки есть любимый цвет, любимая еда и какое-нибудь хобби. Так что, задарив, скажем, Аянэ наборами для чайной церемонии, не ждите взрыва радости. Скорее всего, подарки вернут тем же вечером с молчаливым пожеланием самой скорейшей гибели.
Когда желаемый результат достигнут и у вас появилась компаньонка, необходимо поддерживать ее веру в вас: либо постоянно выигрывать матчи, либо… опять ублажать подарками. В противном случае она сделает то, что у женщин получается виртуозно, – одним прекрасным утром она попросту исчезнет.



Высокоскоростная горка Зака. Доехать до конца, не загремев за борт на крутом вираже – уже геройство.

как главная достопримечательность острова. Как и всё в этой жизни (кроме, разве что, мячиков), после многократного покорения и она наскучивает и перестает щекотать нервы. Тогда самое время заняться чем-нибудь посерьёзнее, например, волейболом. Хотя «посерьезнее» – это сильно сказано, ведь механика игры за прошедшие годы ни капли не изменилась. Все те же парные матчи и две кнопки на всё про всё.

Вообще-то самым большим просчётом разработчиков было вынесение слова «волейбол» в подзаголовок первой части игры. В результате её по ошибке приняли за спортивный симулятор. Однако мы настаиваем, что и она, и продолжение являются классическими сборниками неклассических мини-игр, вроде недавней Rayman Raving Rabbids. Только вместо психованных Зайцев вас ждут сногсшибательные барышни, обладающие никак не меньшей фотогеничностью, а уж их термоядерная сексапильность ушастым властелинам мира и не снилась.

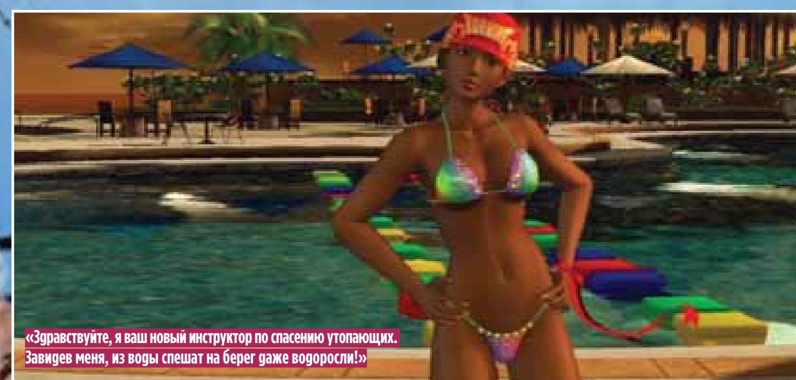
Тяжелой артиллерией местной развлекательной программы небезосновательно считается Marina race – гонки на водных мотоциклах, в которых участвуют от двух до четырех человек. Соревнования проходят на прибрежных отмелях. Рассекая волны, вы можете делать несложные акробатически трюки и, правильно огибая буйки, накапливать ускорение для рывка вперед. Маломощную водоплавающую тарахтелку выдадут бесплатно. За что-нибудь порезвее – уже придётся выложить кругленькую сумму в спортивном магазине.

Да, магазины по-прежнему заставят просадить все заработанные в мини-играх деньги. Свои двери гостеприимно открывают уже знакомые Sports shop (купальники, скутеры и т.д.), Accessory shop (кепочки, ленточки, очки и туфли), а также Zack of all trades, чей хаотичный ассортимент наглядно иллюстрирует бардак, творящийся в голове владельца острова. Сперва может показаться, что список товаров уменьшился. На самом деле он зависит от выбранной героини, ведь, согласитесь, наряды модницы Елены вряд ли подойдут безбашенной Хитоми. Цена купальников обратно пропорциональна их площади покрытия, которая в особо убойных моделях равна едва ли не нулю. Впрочем, на монументальный бюст, например, Тины не хватит и всех тканей мира. Неудивительно, что во время гонок ей сложно вписываться в повороты – с этаким противовесом! Размер, как видно, имеет значение. Неправ был мастер Йода.

Уродись красивой

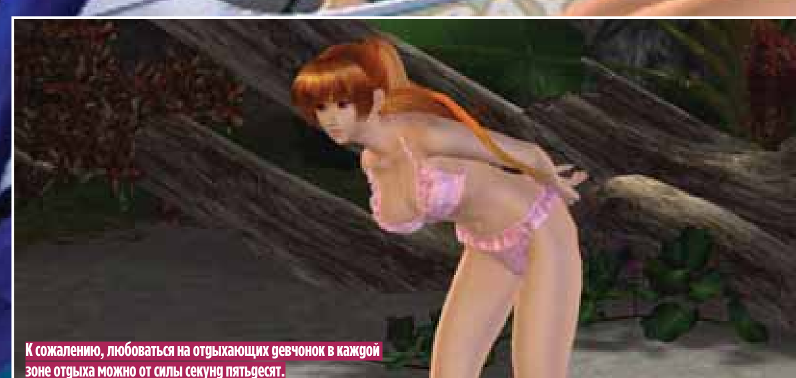
Как и другие игры студии, Xtreme 2 чрезвычайно привлекательна внешне. Сочные текстуры, великолепная система освещения, нереалистичные, но очень красивые морские волны и, разумеется, сами девушки. Вряд ли Господь, выламывая ребро Адаму, мог предположить, что результатом его хирургических экспериментов будут так нагло пользоваться дизайнеры персонажей далёкого будущего. Благодаря мощности Xbox 360, барышни выглядят еще аппетитнее, чем раньше. При виде таких едва одетых красоток, любая мужская эндокринная система будет истово фонтанировать гормонами.

Из-за неутомимого стремления Томонобу Итагаки ко всему ок-



«Здравствуйте, я ваш новый инструктор по спасению утопающих. Завидев меня, из воды спешат на берег даже водоросли!»





К сожалению, любоваться на отдыхающих девчонок в каждой зоне отдыха можно от силы секунд пятьдесят.



О! Кажется, я вижу съемочную группу сериала «Остаться в живых».


Чем дальше в лес… Тем отпадней егеря!

Не отходя от шезлонга?

Бассейн и его окрестности являются не только местом ленивого загорания, но и плацдармом для мини-игр.
По плавающим подушкам теперь разрешено скакать наперегонки с другими отдыхающими. В спортивном магазине можно приобрести билеты на участие в новых забавах.
Tug-of-war – перетягивание каната, стоя на кругах посреди бассейна. Проигравшая обречена на принудительные водные процедуры.
Butt battle… Девушки встают спиной друг к другу на плавающей подушке и одухотворенно толкаются попками. Побеждает та, у которой ловкости побольше и ягодицы пружинистей.
Состязания проводятся и на пляже. Как опередить соперницу и первой схватить воткнутый в песок флаг? Разумнее всего коварно дать подножку. Разработчики предлагают и «более честный» способ победить в мини-игре Beach flags. Пока девушки мчатся к флагу, вам придется с методичностью пневматического молотка колотить по кнопке «A» для ускорения, а затем вовремя нажать «B», чтобы прыгнуть к цели и оставить оппонентку проклинать вашу резвость.


Хотел бы я себе в машину такие подушки безопасности…



С помощью левой аналоговой ручки или крестовины джойпада можно уворачиваться от э-э… «атак» соперницы, либо обрушить на нее град собственных э-э… «ударов». В вашем арсенале как несильные пихания, так и убойные тычки, которые остановят даже электричку.

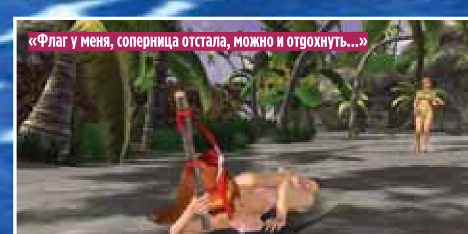
Dead or Alive Xtreme 2 – это типичный «зимний блокбастер». Излишняя сложность ей противопоказана, как дихлофос божьей коровке.

руглому и подпрыгивающему, на Dead or Alive ещё десятилетие назад (то есть сразу) нацепили ярлык «эротического шоу», наспех загримированного под файтинг. За прелестями бюстового родео публика упрямо отказывается видеть иные достоинства сериала, которых, если попытаться остаться беспристрастным, не так уж и мало. Но Итагаки не был бы собой, если бы и это не обратил себе на пользу. Как итог – пляжно-волейбольная дилогия отлично продаётся, даром что чистейшей воды провокация. Сам мэтр и в жизни держит марку. Недавно сотрудница Tecmo подала на него в суд: дескать, он без спросу целовал её в такси и хватал за то, что у героинь DoA так подпрыгивает. Глупости! Маэстро явно желал удостовериться, соответствует ли использованная в игре физическая модель настоящему положению дел. It's nothing personal, just business. Начальство Tecmo признало обвинения ложными, но дело-то сделано: поведение физических объектов в Xtreme 2 не лезет ни в какие бюстгальтеры. Двигаются они независимо друг от друга (дружное спасибо движку Soft Physics), а покачиваются с такой величавостью, будто именно они, а не какие-то там цены на нефть или всё те же Зайцы, правят миром. Хотя так оно, по сути, и есть. Вот вы можете потрогать цены на нефть?

Вне здравого смысла

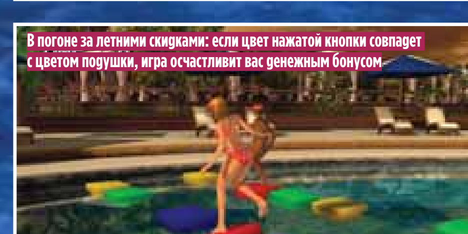
Ах, если бы игровой процесс мог похвастаться такой же глубиной, как декольте женских вечерних нарядов! Увы, продолжение страдает всё теми же простудами, что и игра-основательница: геймплей незатейлив, как напильник, и все мини-игры выстроены на попеременном нажатии двух-трёх кнопок. Правда, есть тут одно «но».
В киноиндустрии в ходу термин «сезонный блокбастер». Обычно это лёгкий фильм с популярными актёрами на фоне дорогих спецэффектов, любуясь которыми можно отключить мозги и восторженно похрустеть попкорном. Так вот Xtreme 2 – это типичный «зимний блокбастер». Излишняя сложность ей противопоказана, как дихлофос божьей коровке. Игра создана для того, чтобы зимними вечерами дарить частичку давно закончившегося лета, и за это ей можно поставить хоть все десять баллов. Единственное, что сдерживает – явно завышенная цена. Готовы ли вы заплатить «стандартные» 60 долларов за легкомысленное развлечение на пару вечеров, к которому вы будете возвращаться нечасто, и то лишь в целях нервной релаксации? Нам представляется, что лучше уж было сделать бесконечный «пляжный» сериал на виртуальных просторах Xbox Live. Впрочем, ничто не мешает сэру Итагаки почитать «Страну Игр» и, подивившись нашей прозорливости, анонсировать третью часть – со всеми желаемыми плюшками.
И не забывайте главное! Стоит позволить миловидным девчонкам загипнотизировать вас ритмично качающимися бюстами, как в вашем распоряжении тут же появится билет в нескончаемое лето, которое обязательно нужно провести, неторопливо потягивая сок на дивном пляже, где вы обязательно поймете: жизнь прекрасна! Пока прыгает мяч…. СИ


В мини-игре Beach flag девчонки сперва как будто мирно загорают, но по свистку стремглав кидаются к флагу.


«Флаг у меня, соперница отстала, можно и отдохнуть…»



При перетягивании каната в ход снова идет левая аналоговая ручка. Оппонентку лучше всего сначала обмануть, ослабив натяжение, а потом хорошенько дернуть – пущай купается!


В погоне за летними скидками: если цвет нажатой кнопки совпадет с цветом подушки, игра осчастливит вас денежным бонусом



НОЧНОЙ ПРОМЕНАД ПО ИГОРНЫМ ДОМАМ И ДРУГИМ ЗЛАЧНЫМ МЕСТАМ, ПРИЧЕМ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ЦЕЛЯХ БЕЗОПАСНОСТИ РОДНОГО ГОСУДАРСТВА.

TOM CLANCY' RAINBOW SIX VEGAS

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PS3

ЖАНР: shooter.first-person. tactical.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М» / GFI

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

ОНЛАЙН: http://rainbowsixgame.uk.ubi.com/vegas/

Автор: Ашот Ахвердян ashot.akhverdian@gmail.com

Это громкая вечеринка с оружием наперевес. По окончании перед глазами еще мелькают расплывчатые цветные пятна, в ушах стоит гул всех выстрелов и взрывов сразу, немножко дрожат руки, но вспомнить, что именно происходило, почти немыслимо. Мы прятались за игральным столом, за мусорным баком, за автофургонами и какими-то трубами, мы вслепую стреляли из каких-то стволов, мы резко срывались с места и бежали к следующему укрытию, ловя на лету многочисленные пули. Глаза были широко открыты, но мозг спал.

Это бурная и буйная игра, шумное огнестрельное приключение с постоянным «Go, Go! GO!!!!!», матом, стонами и воплями – бодрое, но совершенно пустое времяпрепровождение. Никакой эмоциональной вовлеченности – нам нет дела до заложников, до наших напарников, до водевильных злодеев, до этого Лас-Вегаса, наконец. Даже наша собственная гибель почти ни капли не расстраивает.

Прерванные традиции

Серия полностью отказалась от реализма, бывшего главной чертой всех Rainbow 6 за исключением неудавшегося Lockdown (о котором вспоминают так редко, что кажется, его и не было вовсе). Если вас огорчает мысль о том, что Rainbow 6 перешла на аркадную сторону баррикад, то R6V лучше даже не запускайте, иначе одно расстройство. Нынешняя серия – обычный сюжетный тактический шутер, цирк в стиле современных голливудских киноблокбастеров. Реализм спецназовского симулятора принесен в жертву зрелищности и доступности.

Армия террористов, насчитывающая тысячи бойцов, причем не трущобных подростков с пушками, а бывших спецназовцев, захватывает Лас-Вегас.



Как наши напарники, так и противник исправно меняют опустевшие магазины. Вот только запасы амуниции у них бесконечны, в отличие от нас.

Игра вообще вызывающе неправдоподобна, начиная от сюжета и кончая мелкими деталями интерьера. Армия террористов, насчитывающая тысячи бойцов, причем не трущобных подростков с пушками, а бывших спецназовцев, захватывает Лас-Вегас. Обойдемся без теплых слов: такую фабулу даже обсуждать неудобно. Противостоит этим разбушевавшимся интеллектуалам наша тройка: игрок и два подопечных бойца. Ведомыми мы управляем, указывая им правила применения оружия и направление движения. К сожалению, подопечные наши расставаться друг с другом не желают, так что раздельные приказы им давать нельзя. Впрочем, отсутствие такой возможности на игру все равно не влияет. Хотя бы потому, что уровни не представляют такого уж простора для тактических импровизаций. Сами они строго линейны: на компасе указывается точка очередного промежуточного финиша, к которому сквозь непрерывный огонь пробивается наша тройка суперспецназовцев. Враги подаются ровными порциями: в каждом коридоре или зале свой паек, хотя по идее на непрерывно грохочущие выстрелы могла бы сбежаться вся орава с ближайшей пары-тройки этажей. Но противник никогда не идет даже на простейшие тактические приемы: ведь мог бы выбежать из зала в одну из дверей, зайти по коридору нам в тыл и спокойно расстрелять всю тройку. Но электронных мозгов на такое никак не хватает. И мы к этому положению вещей привыкаем моментально и даже не заботимся о прикрытии тыла. Мужчины не думают, мужчины действуют!

Спиной к стене

Настоящая жемчужина (или изюминка, как вам будет угодно) игровой механики – использование разнообразных укрытий, щедро расставленных по всей игре. Нажатие правой кнопки мыши заставляет нашего героя прижаться спиной к какой-нибудь подходящей поверхности: стене, игорному столу, тележке для перевозки денег. И в тот момент, когда герой приникает к одной из этих поверхностей, камера переключается на вид от третьего лица: теперь она способна заглянуть за угол, хотя сам герой не высовывается, или

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Яркие краски, быстрая смена декораций, выполняющие самую сложную работу напарники, стремительные бои, акробатические трюки, хруст денег под подошвами ботинок.

МИНУСЫ
Игровое однообразие, крайне неубедительный сюжет, рассчитанное на приставочные контроллеры управление, несколько мутная картинка.

РЕЗЮМЕ
Это никакой не Rainbow 6, но, тем не менее, весьма качественный тактический шутер, собравший все нынешние стереотипы жанра.



Карабкаться по стенам можно и вверх тормашками. В такие моменты как никогда ощущаешь разницу между собой и этим суперменом на экране.



В нашу программу входят и регулярные занятия промышленным альпинизмом, причем при определенной сноровке можно добиться синхронности действий всей тройки. Практический смысл в этом отсутствует, зато выглядит это на редкость впечатляюще.



Под каждую дверь можно заглянуть с помощью небольшой камеры. Так можно не только избежать множества неприятных сюрпризов, но и наметить главные цели для напарников.

же посмотреть поверх укрытия, хотя герой не поднимает головы и вообще смотрит в противоположную сторону. При таком поведении камеры трудно говорить о каком-то правдоподобии, зато игрок чувствует себя исключительно раскованно, ведь камера неуязвима, ей не страшны осколки гранат, ее не ранят пули. Безнаказанность опьяняет.

Прижавшись к укрытию, наш спецназовец способен не только кратковременно выглядывать наружу (стрелочки), но и вести слепой огонь, стреляя из любимого ствола в сторону врага не с целью куда-то попасть, а просто, чтобы остудить чрезмерный пыл противника. Веселье несколько омрачается тем, что и наши напарники зачастую предпочитают не высовываться, а вслепую поливать свинцом противника. Много шума, совершенно никакого толку, причем возможность дать команду вести прицельный огонь не предусмотрена. В завершение этой темы заметим только, что враг умудряется попадать в нас, даже ведя именно слепую стрельбу. Простим противнику эту мелкую шалость, ибо в остальном ему не позавидуешь.

Глядя смерти в глаза

Бандитские пули оказывают на нас воздействие, сходное с некоторыми психоделическими веществами. Цвета внезапно становятся гораздо ярче и насыщеннее, картинка размывается, превращаясь в настоящее произведение абстрактной киноживописи. Это, безусловно, самые красивые и запоминающиеся мгновения игры. Однако если мы продолжим принимать пули, то наступает передозировка, перед глазами все чернеет, и только в центре остается яркое белое пятно – кажется, именно такие истории рассказывают люди, пережившие состояние клинической смерти. Было бы неплохо, если б в это время перед глазами игрока пронеслась вся его жизнь, но по техническим причинам реализовать это пока не представляется возможным.

Если в этот миг в нас попадут еще раз, то герой умирает, если же нет... то он таинственным образом исцеляется. Никаких аптечек или бинтов не нужно, достаточно просто отдышаться полминуты, и здоровье полностью восстановится, картинка примет нормальный вид. Заметьте, никакого похмелья. Фанаты прошлых серий Rainbow 6 осыпают игры обвинениями в предательстве, причем вполне заслуженными.

Павших напарников легко вылечить, если подойти к ним и впрыснуть из шприца некую безымянную субстанцию. Бойцы сразу вскакивают, полные здоровья и бодрости. Причем по нашему приказу они вполне способны лечить и друг друга. Но лечить павшего главного героя они не желают, и тогда игра возвращается к последнему пройденному чекпойнту.

Игра предлагает на выбор два уровня сложности: нормальный и реалистичный. Нормальный рассчитан на прохождение каж-



Координировать свои действия противник не умеет, наглядно иллюстрируя притчу о венике. Следующий!



Приборы ночного видения действуют и при использовании вида от третьего лица.

Перед глазами все чернеет, и только в центре остается яркое белое пятно – кажется, именно такие истории рассказывают люди, пережившие состояние клинической смерти.



Мавзолей Rainbow 6

Сериал Rainbow 6 (1999-2003), состоящий из почти десятка частей, если считать add-on'ы, был эталоном тактического шутера, добивавшегося максимального реализма действия.

Брифинг давал возможность детально ознакомиться с местом действия, указывал предполагаемое расположение террористов и заложников. На этом этапе мы составляли максимально детальный план действий, заранее расписывая не только маршрут движения, но и все конкретные действия. Уровни намеренно создавались с таким расчетом, чтобы дать простор для различных тактических решений. Во время выполнения миссии мы могли вселяться в одного из бойцов, но для убежденных тактиков был предусмотрен режим зрителя, где мы наблюдали, как команда самостоятельно претворяет в жизнь наш план.

Одной из черт сериала была полнейшая непредсказуемость развития событий – один и тот же план мог привести как к блистательному выполнению задачи, так и к полному провалу с гибелью команды Rainbow и всех заложников. Каждая миссия многократно переигрывалась, нередко десятки раз.

Одна пуля чаще всего была фатальна. Одна вражеская очередь могла запросто положить полкоманды. Каждый из наших бойцов обладал индивидуальными характеристиками, и в случае гибели в следующих миссиях доступен не был.



Почти вся игра проходит при искусственном освещении. Если вдуматься, это тоже влияет на эмоциональную отстраненность игрока от происходящего на экране.





Вот так выглядит ранение: жизнь играет новыми красками, хотя это и связано с риском для здоровья.

дого боя с первого раза, и если не делать откровенных глупостей, то возвраты к чекпойнтам будут крайне редки. Реалистичный же уровень просто очень сильно укорачивает наш лайфбар, так что даже несмотря на предельную осторожность, большую часть эпизодов придется переигрывать, чаще всего многократно. Разумеется, как таковой реалистичности этот режим не прибавляет ни на йоту, зато заметно удлиняет время прохождения игры. И поскольку уровень сложности выбирается только один раз в начале игры, то отнеситесь к выбору вдумчиво. Тем более что, начиная кампанию заново, вы тем самым стираете текущую. Признаться, очень странный ход.

Продолжение следует

В целом R6V оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, это очень добротный, быстрый, увлекательный шутер. С другой, после него нет никаких воспоминаний. Не в последнюю очередь потому, что игра потрясающе однообразна. Причем формально разработчики сделали все, чтобы нам было интересно. Уровни грамотно чередуются: мы сражаемся в помещениях и под открытым небом, вслед за картами, полными яркой пестроты игорных заведений, следуют строгие приглушенные тона производственных помещений, залитые светом залы чередуются с почти кромешной тьмой каких-то катакомб, выбор оружия впечатляет разнообразием (мы можем отбирать стволы у убитого противника). Но все это никак не может скрыть скупость геймплея – стычки едва отличишь одну от другой, всю дорогу ритм происходящего совсем не меняется, и очень скоро понимаешь, что уже давно действуешь на автомате. Штурм очередного зала ничем не отличается от предыдущих. Смена очередного магазина, смена очередного укрытия – подобно тиканью часов, действие просто перестает восприниматься.

Эту игру трудно не пройти до конца. Еще труднее как-то эмоционально вжиться в происходящее. Это просто отличная разминка для рук. СИ

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

«Ксеркс подошел к Фермопилам. У греков как раз был в это время праздник, так что заниматься пустяками было некогда. Отправили только спартанского царя Леонида с дюжиной молодцов, чтоб защитил проход. Ксеркс послал к Леониду с требованием выдать оружие. Леонид ответил лаконически: «Приди и возьми». Персы пришли и взяли».

(Тэффи, «Древняя история»)


Оружие, принесенное с полей сражений, обозначается в меню экипировки зеленым цветом. Можно выдать его воинам, а можно и продать.

Немецкие кинодокументалисты даже использовали движок «Спарты» в историческом фильме.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Playlogic
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»/GFI
- **РАЗРАБОТЧИК:** World Forge
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОНЛАЙН:** http://russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=72

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Слово «спартанский» мы привыкли связывать с непритязательностью и простотой быта. Совсем не такой предстает перед нами игра «Войны древности: Спарта» от компании World Forge. И дело даже не в спецэффектах и физике – отражения в воде и правильно падающие камни замечаешь гораздо позже. А первым делом поражаешься вниманию авторов к рабскому труду. Труду, то есть, рабов (по-спартански – илотов). Нельзя не умиляться, глядя, как эти подневольные человечки разрыхляют землю мотыгами, потом сеют ячмень, а спустя считанные секунды буквально на глазах из земли поднимаются стебли, которые рабы скашивают серпом и относят в амбары. Просеивающие золотоносный песок египтяне, несущие овцам сено персы – каждое новое построенное здание становится не просто источником ресурсов или вербовочным пунктом, но и своеобразным мини-театром. Как в последних Settlers, и даже еще лучше – похоже, аниматоры World Forge и сами надрывались, как негры на плантациях. В результате здания не только замечательно выглядят, но и легко отличаются друг от друга. Немецкие кинодокументалисты из компании glanz.LEISTUNG даже использовали игровой движок «Спарты» в фильме, посвященном жизни полководца Ганнибала Барки. Так что, называя игру «интерактивным учебником», авторы из братского издания «PC Игры» были близки к истине. Только есть в этом сравнении одна неприятная закавыка: учебник предназначен все-таки для чтения, а не для игры. Треснуть соседа по макушке – вот и весь «геймплей» этого учебного пособия. А как обстоят дела с играбельностью у «Спарты»?

«Параворлду» не пара

Подобно Paraworld, «Спарта» перестраивает некоторые привычные механизмы стратегического жанра, и мы с удивлением обнаруживаем на месте старых кнопок совсем другие рычаги. Правда, не в пример динозаврическому бо-





Корабли строятся буквально по досочке. Никакого «индикатора прогресса» не надо.

евику, все новшества обоснованны – например, конструктор юнитов. Совершенно очевидно, что если у вас в распоряжении есть и мечи, и копья, то вы можете выдать одному и тому же воину хоть рубящее, хоть колющее оружие на выбор. Однако, к счастью, лично экипировать каждого псила, спартиата или, извините, сильного надзеса не надо. Достаточно создать в конструкторе несколько шаблонов и потом выпекать новобранцев уже по ним. Основных типов воинов всего два – специалисты по ближнему и по дальнему бою. На каждого можно «навесить» основное оружие, дополнительное (дальнобойное для рубак, холодное для стрелков), а также щит, если остаются свободные руки. И того, и другого, и третьего может быть несколько видов на выбор, если вы провели соответствующие исследования – или «затоварились» на поле боя.

Вот вам и особенность номер два. Ваши рабы могут выходить на места сражений и собирать там оставленное павшими воинами оружие и щиты.



Набирая опыт, герои (среди них – сам Леонид) получают новые способности, которые сохраняются при переходе в последующие миссии.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ

Детальное изображение всех производственных процессов. Тактическое применение ветра и гравитации. Гибкая система формирования армии.

МИНУСЫ

Многие возможности не получается использовать из-за слишком высокого темпа игры. Неудобные морские битвы. Можно было обойтись и без колдунов.

РЕЗЮМЕ

«Спарта» так стремится быть непохожей на другие RTS, что порой выглядит вообще ни на что не похожей.



Рабы режут овец прямо у вас на глазах, но без излишних кровавых подробностей.





Деревянную стену можно сжечь. Чтобы одолеть каменную, надо строить стенобитные орудия.



Неужели у рабов ни разу не возникало соблазна воспользоваться собранными мечами и копьями против своих хозяев?

Вечный сюжет

Игра «Войны древности: Спарта» выходит на Западе почти одновременно с фильмом «300». (В России эта эпическая картина, видимо, будет называться «300 спартанцев», чтобы ее не перепутали с очередным зоологическим мультиком.) Фильм снимается по мотивам одноименной графической новеллы Фрэнка Миллера и, судя по трейлеру, будет похож на выкрашенный в коричневый цвет гибрид «Властелина колец» и «Гладиатора». Роднит кино с игрой сюжет – история спартанского царя Леонида, во главе трех сотен воинов-сограждан вступившего в бой с превосходящими силами персов и ценой собственной жизни задержавшего их наступление. Сражение это, произошедшее в 480 году до н.э., известно как «битва при Фермопилах», по названию узкого горного перехода, где спартанцы (а впрочем, вместе с ними и представители других греческих городов, но это обстоятельство почему-то часто замалчивается) держали оборону. Кстати, готовится к релизу и официальная игра по фильму «300» под названием «300: March to Glory». Выйдет она на консоли PlayStation Portable.

«Секонд-хенд» можно без зазрения совести выдавать своим орлам – совершенно бесплатно! Верим, что в пятом веке до нашей эры все так и происходило – вряд ли тогда были трудности с тем, что «у вражеских пращей камни не того калибра».

Но на сборе мелкого хлама авторы не останавливаются и дают нам возможность реквизировать осадные орудия и транспортные средства – то есть лошадей, слонов и верблюдов. И вот здесь наблюдается небольшой перегиб. Мы полностью согласны, что захватить лошадь в битве непросто, и она, потеряв седока, может ускакать долой с поля боя. Но вот почему необходимо бегать за скакунами, которых мы «высидели» в своей собственной конюшне, совершенно непонятно. Казалось бы, если мы можем «задизайнить» пешего воина, почему бы не дать нам возможность заказать сразу конного? Но нет, извольте натренировать в казарме пехотинца, в конюшне вырастить лошадку (которая тут же начнет носиться кругами по вашему поселению), потом выбрать воина и щелкнуть правой кнопкой мыши по коню. Иначе как «экшн-вставкой» такое безобразие не назовешь.

Унесенные ветром, или Роман с камнем

Впрочем, «Спарта» отличается от других RTS еще и тем, что в ней математический расчет часто уступает место физическим опытам. Сорвавшиеся с горы валуны (стандартная для всех народов ловушка) калечат как своих, так и чужих. Вполне реально отправить какого-нибудь камикадзе пробежать под всеми камнепадами по очереди, быстрыми щелчками мыши уводя его от неминуемой гибели. Количество способов, которыми ваши воины могут получить по макушке, поражает. Маленьким камушком из пращи? Безусловно. Большим камнем из ловушки? Конечно. Колонной, отваливающейся от разрушаемого здания? Ставьте галочку. Что еще забыли? Ах да, конечно – тушей убитого боевого слона! Уверен, перечислил не все.

А ведь, кроме гравитации, существует еще «поправка на



СЕКРЕТ!

Как открыть все миссии в кампаниях:
Находим в папке с игрой папку Profiles\Profile01 и открываем файл profile.ini. Проверяем – если в строке, начинающейся со слова UserName, стоит ваше имя пользователя, значит, нам нужен именно этот файл. Если нет – заглядываем в папки Profile02, Profile03 и так далее (если они есть). Находим в «правильном» profile.ini строки, начинающиеся со слов Campaign1MissionsCompleted, Campaign2MissionsCompleted, Campaign3MissionsCompleted и исправляем их следующим образом:

Campaign1MissionsCompleted	8
Campaign2MissionsCompleted	8
Campaign3MissionsCompleted	7

Теперь вам будут доступны все 9 миссий спартанской кампании, 9 миссий за египтян и 8 – за персов.


Алтари поклонения огню улучшают боевые способности персидских воинов, находящихся поблизости.


Кнопка «Взять на абордаж» есть. Кнопка «Протаранить» отсутствует.


Сойдя со стапелей, один египетский корабль «врос» в другой. Разъединить их так и не удалось. Молекулярная физика в действии!

ветер», учитываемая при стрельбе из луков, распространении огня и мореплавании. Если не читать руководство, можно и не обратить внимания, что в верхнем левом углу находятся две стрелочки – компас и флюгер. Теоретически, ветер добавляет еще одно измерение в стратегическое пространство игры, но в случае с кораблями положение осложняется тем, что ваши биремы и триеры* не являются материальными точками – в отличие от солдат и, с некоторой натяжкой, конницы. У корабля есть нос, корма и борта. Руководство подсказывает: «Максимальное повреждение таранящая атака наносит при перпендикулярном столкновении...» (попросту говоря, носом в борт). В результате имеем еще одну мини-игру «Протарань врага» в духе «Пиратов Сида Мейера», но с RTS-управлением, не очень для этого дела подходящим. Отправить корабль в нужную точку, конечно, можно, но вот задать его положение в пространстве гораздо сложнее. Зато наконец-то погруженные на корабль войска не сидят мертвым грузом в его трюме, а, находясь на палубе, деятельно участвуют в боевых действиях – как в абордаже, так и в перестрелках на расстоянии. Разумеется, то же самое справедливо для боевых слонов и верблюдов. Если посадите на слона воинов с короткими кинжалами, вряд ли они дотянутся до врага, а вот лучникам там самое место.

Свинству – бой!

К сожалению, чаще на слоне будут ваши противники, а вы, соответственно, – под слоном. В каждой миссии, по закону жанра, вам приходится развиваться заново, и только-только вы возведете первую казарму, как в гости уже заявляется персидский зоопарк. Я поискал в Интернете народные способы борьбы с боевыми слонами и узнал, что при осаде Эдессы жители повесили на башне за ногу поросенка, визг которого отпугнул слона персов. Но в игре, как назло, не оказалось ни одной свиньи. Вот вам и стратегия! Кажется, единственный разумный выбор – играть за персов, но они выведены в «Спарте» такими злодеями, что аж противно. Всех хотят захватить и поработить, а в свободное время ведут междоусобные войны за персидский трон. Даже голоса у них мерзкие, не то что у доблестных греков или мудрых египтян.

Впрочем, народы отличаются не только речью и внешним видом. Египтяне располагают большим выбором стрелкового и метательного оружия, а также пользуются в бою помощью своих многочисленных богов (впрочем, жрецы-колдуны есть у всех рас). Персы полагаются на силу своей конницы – а также «слонницы» и наездников на верблюдах. Спартанцы... э-э, ну, в общем, как и положено спартанцам, отличаются простотой быта и особо ничем не выделяются.

Здания у разных рас нужны примерно для одного и того же, но цепочки строительства отличаются. Кроме того, персам не нужны верфи или доки для производства кораблей – их рабы строят флот на «голом» берегу после того, как соответствующие технологии будут исследованы в чертежной.

Тонкостей в игре много, вот только вам недосуг будет их изучать, отбиваясь от очередного нападения превосходящих сил компьютерного противника. Так что, собираясь за игрой «Войны древности: Спарта» в магазин, сразу же решайте, с кем вы будете в нее играть. СИ

* Триера (она же трирема) – греческий военный корабль, на котором весла были расположены в три ряда (в отличие от двух рядов на биреме). Не путать с кинорежиссером Ларсом фон Триером.

Viva Piñata

СЕКРЕТНЫЕ АГЕНТЫ, ХАМОВАТЫЕ БЕЛКИ И РАЗНЫЕ ЭЛЬФИЙСКИЕ ПРИНЦЕССЫ НА ВРЕМЯ ЗАБЫТЫ. СОТРУДНИКИ RARE НАШЛИ ЛОПАТУ И МЕШОК УДОБРЕНИЙ!





Романтические танцы пиньят – зрелище забавное, но неинтерактивное – игрок тут третий лишний. Поэтому принудительно ролик вам покажут только один раз, а в дальнейшем, если захотите, всегда сможете его повторить.







Страшное чудище с синей рожей – всего-навсего специалист по поливке зеленых насаждений.

ГЕНИАЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360

ЖАНР:
strategy/special.virtual_life

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:
Rare

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4

ОНЛАЙН:
http://www.vivapinata.com

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ

Неприевшийся жанр, десятки потенциальных обитателей, невероятный простор для созидания, достойная похвал озвучка, отличная графика, первоклассная музыка и отменный юмор.

МИНУСЫ

Поддержка Xbox Live слабовата. Кое-что не мешало бы получше объяснить в Tutorial. Участок можно расширить всего дважды, да и пиньят наплодить больше положенного количества не выйдет.

РЕЗЮМЕ

Всеобъемлющий ответ на Animal Crossing, Pokemon и The Sims. И одна из лучших игр от Rare за все годы существования студии.

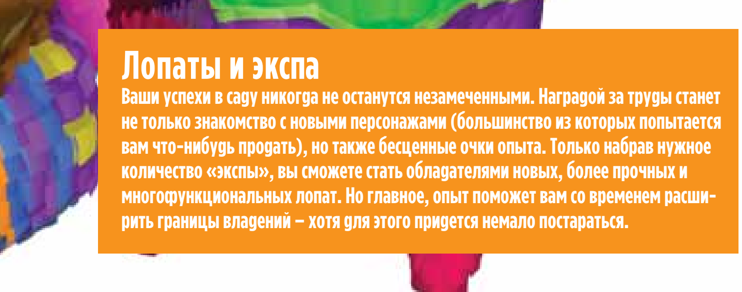
Свершилось! Знаменитая английская студия наконец-то устала от бесконечных платформеров и боевиков. Остались в прошлом прыжки по лианам, бешеные перестрелки и побоища с ордами троллей. Пришло время воссоединиться с природой, стать ближе к земле... А раз так, добро пожаловать на Pinata Island, Мекку всех начинающих садоводов и звероводов-любителей.

Королевство маловато, развернуться негде

М-да, щедрость явно не входит в число добродетелей хозяев острова. Вы, наверное, рассчитывали увидеть бескрайние поля, заросшие сочной травой, стада пасущихся оленей, ну или, на худой конец, прекрасные озера, где плавают стаи диких гусей? А вот фигушки – рай наяву придется создавать собственными руками буквально «с нуля». А пока извольте получить в распоряжение… помойку площадью шесть соток, а также видавшую лучшие времена лопату и не в меру болтливую помощницу, которая только и делает, что с умным видом дает советы, да чуть что начинает паниковать. И что прикажете делать с этаким богатством? Ответ прост – копать!

Несмотря на неказистый вид, дарованный с барского плеча ржавый совок на чиненой ручке – инструмент весьма прочный и, к тому же, универсальный. Можно землю вскапывать, можно с мусором бороться, а можно и не ко времени забредшую в гости лису ненароком зашибить. Но давайте вернёмся к мусору. Всего несколько ударов превратят в пыль и старую автомобильную покрышку, и трухлявый пень, и груду жестяных банок. С весёлым перезвоном брызнули из-под земли монетки? Собирайте скорее! Вам на этой целине ещё деревья сажать и курятник строить. А там, глядишь, и упомянутая лиса… Впрочем, о ней пока не беспокойтесь: открывать боевые действия предстоит еще ой как нескоро.

Как только от мусора останутся одни воспоминания, вы станете обладателем волшебного пакети-





Лопаты и экспа

Ваши успехи в саду никогда не останутся незамеченными. Наградой за труды станет не только знакомство с новыми персонажами (большинство из которых попытается вам что-нибудь продать), но также бесценные очки опыта. Только набрав нужное количество «экспы», вы сможете стать обладателями новых, более прочных и многофункциональных лопат. Но главное, опыт поможет вам со временем расширить границы владений – хотя для этого придется немало постараться.

ка с семенами и лейки – маленькой, ржавой, изолентой замотанной. Пришла пора озеленить ваши владения, не вечно же любоваться на уже подсыхающий чернозем! Начинать придется с малого (то есть с обычной травы), но в будущем никто не помешает вам посадить яблони, вскопать несколько грядок со свеклой и морковью или, если душа просит экзотики, заняться разведением перца чили. Но и это все будет потом. А пока похлопочите о первой пиньяте *, забредшей к вам на огонек.

Лисы и перец

Собственно, ради пиньят и затеян весь сыр-бор. Эти милейшие существа, напоминающие кто червяка, кто жабу, а кто крокодилу зубастую, живут на острове повсюду. Они исключительно капризны, и подманить их удастся, лишь выполнив всякие условия. Одним пиньятам для полного счастья хватит и свежей травки. Другим подавай строго определенные виды овощей и фруктов. Третьи решаются на переезд, только если появляется возможность съесть… другую пиньяту. Да-да, не стоит обманываться мультяшно-детским обликом окружающего мира – пищевая цепочка здесь в ходу точно так же, как в какой-нибудь сибирской тайге. Змейки не прочь полакомиться мышатами, лисичка с удовольствием слопает утку, а хищник покрупнее вполне может прельститься оленем. К тому же, некоторые пиньяты на дух не переносят друг друга и чуть что затевают драки, которые не просто портят настроение остальным обитателям сада, но и грозят непредвиденными финансовыми расходами. Ведь для одной из пиньят потасовка почти наверняка закончится серьезным увечьем, а о бесплатной медицине на Pinata Island отродясь не слышали – местный эскулап, сильно напоминающий фиолетового Чебурашку на йошимобиле, врачует больных исключительно за деньги. Не поспешили с излечением? Ждите в гости жуткого Дастардоса – естественного, если так можно выразиться, санитара острова.



Капитал

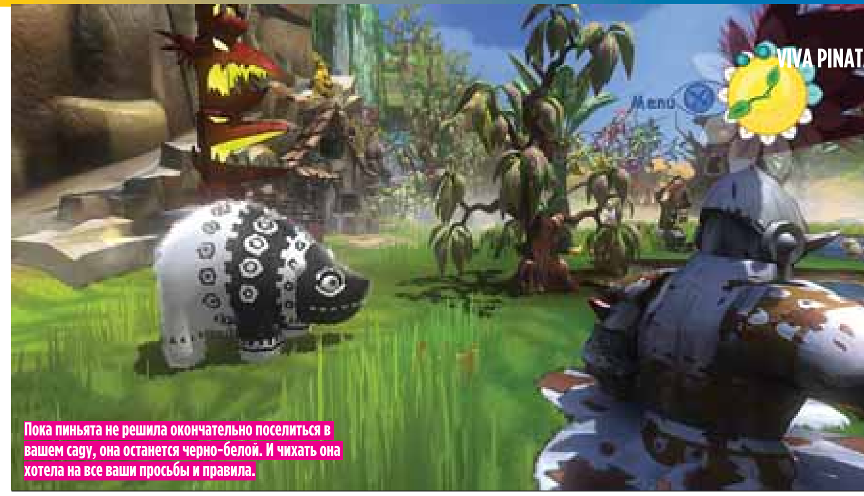
Раз уж заговорили о деньгах, пора рассказать, откуда они берутся и на что (помимо услуг «неотложки») их предстоит тратить. Кое-что вам перепадет с самого начала; к тому же, некоторую сумму в твердой валюте удастся в буквальном смысле выколотить лопатой из мусора. По 20 монет при известной ловкости не составит труда зарабатывать на размножении червяков-лисичек (позвольте сам процесс оставить без описания – на откуп вашему воображению). Но этого хватает лишь на первых порах, а для полноценного развития понадобятся куда более значительные средства – владельцы местных магазинов и мастерских благосклонны к обеспеченным клиентам, но с бедняками предпочитают дел не иметь. Где же взять звонкую монету? Ответ до гениального прост: в вашем собственном саду! Почти все, что там растет или строится, можно продать, и притом продать выгодно. Собрали урожай яблок? Отправьте его в ближайший магазин! Вырастили несколько тыкв? Расставайтесь с ними без всякого сожаления! Ягоды, орехи, цветы также могут стать предметом торга. Причем чем реже встречается тот или иной товар, тем больше денег вам за него предложат. Цвет и размер тоже могут значительно повлиять на цену, поэтому не жалейте удобрений и не спешите со сбором урожая. Помните – одно спелое яблоко всегда стоит больше двух недозрелых. Но, конечно, больше всего на Pinata Island ценятся сами пиньяты. Даже самый обычный червяк обогатит вас на целую сотню монет, тогда как за муравья предложат уже тысячу! Стало быть, придется становиться профессиональными животноводами и всерьез заниматься разведением хвостатых, ушастых и крылатых зверушек.

Пчеловоды

Однажды поселившись в вашем саду, пиньяты не спешат размножаться. Для полного семейного счастья каждой животинке требуется, во-первых, достойная пара, во-вторых – уютное жилье. Это не считая разнообразных дополнительных условий, индивидуальных для разных пиньят. Кроме того, роман между двумя пиньятами не завяжется, пока вы лично не приведете одного потенциального влюбленного к другому. И только потом можно рассчитывать на появление драгоценного (в буквальном смысле) потомства.
Увы, с пиньятами-детишками лучше всего как можно быстрее расставаться, сбагривая их торговцам. Дело в том, что скромные размеры сада не позволяют содержать одновременно большое число постояльцев – драки, помятые цветы, переполненные домики... А плановый «апгрейд» жилплощади ещё далеко. Стало быть, волей-неволей приходится следовать правилу «каждой твари по паре». Исключения возможны, но лучше делать их для общественно-полезных животных – пчел, например. Сами по себе они стоят не так уж дорого, вдобавок постоянно собачатся с муравьями. Зато пчелы умеют добывать мед, а мед, в свою очередь, приносит неплохую прибыль. А что, скажите, толку с этих ваших муравьев?

Садовые фокусы

От действий простых (купил, посадил, вырастил, продал) в Viva



Пока пиньята не решила окончательно поселиться в вашем саду, она останется черно-белой. И чихать она хотела на все ваши просьбы и правила.



Пусть широкая улыбка и наивный взгляд не обманывают вас – эта торговка никогда не дает скидок и за пригоршню лишних монет продаст Дьяволу собственную бабушку.

Поход за покупками

Далеко не все в Viva Pinata удастся вырастить или сделать самому. Поэтому визиты в окрестные магазины неизбежны. Если семена многих растений еще можно выцыганить бесплатно у местного фаната озеленения, а новую лопатку, словно скипетр царю, вам не раз будут вручать в знак признания заслуг, то весь прочий садовый инструмент (включая лейку поприличнее) все-таки нужно приобретать, да и строительство жилья для пиньят влетит в копеечку. Раскошелиться придется и на некоторые другие, не менее ценные вещи. Вы, конечно, можете деньги не тратить, а прятать под матрац, но тогда и на процветание собственных владений рассчитывать не стоит. Отдельная статья расхода – сладости и многочисленные «фенечки», предназначенные для пиньят. И то и другое необходимо, чтобы питомцы поменьше расстраивались и чувствовали себя в саду как дома. Так что не жадничайте, а купите лисе конфету и пиратскую треуголку – она так обрадуется! Ну а некоторые покупки пригодятся, чтобы открыть в ваших питомцах новые профессиональные качества. Например, пчеле, прежде чем она полетит собирать мед, до зарезу нужна особая шляпа с защитной сеткой – без нее зловредное насекомое просто-напросто игнорирует улей.





Пиньяты в телевизоре!

Незадолго до выхода Viva Pinata на Xbox 360 свет увидел одноименный мультсериал, запущенный телекомпанией Fox Network. Первые два эпизода с участием «телевизионных» пиньят показали 26 августа, затем новые серии стали появляться еженедельно. Кстати, шесть из них уже сейчас можно приобрести на Xbox Live Marketplace в самом что ни на есть HD-разрешении. События сериала разворачиваются на том же острове, где раздают земельные участки нам с вами, но главными героями стали не садоводы-любители, а группа особо деятельных и предприимчивых пиньят. У каждой из них есть собственная цель в жизни, но, тем не менее, им приходится время от времени объединять усилия, чтобы раскрыть очередную загадку, либо сообща противостоять злобным вредителям.

* Пиньята (Pinata) – здесь: ожившие куклы-игрушки для вечеринок, набитые конфетами. В реальной жизни встречаются два типа пиньят – те, которые нужно разбивать палкой, и те, что оборудованы специальной системой шнурков-завязок.





Кажется, дождь собирается?
Значит, не придется поливать яблони!

Полный ящик пиньят

Время от времени вы получаете поручения от таинственной (и, несомненно, зловещей) организации Pinata Central, которая просит вас прислать то одну, то другую пиньяту. Официальный повод для таких просьб – проведение различных торжеств. Но мы-то с вами знаем, что скрывается за подобными безобидными фразами. Так или иначе, просьбы Pinata Central лучше выполнять – благо, ваше усердие почти всегда должным образом оценивается (и оплачивается). Отправлять пиньят следует в специальных ящиках. Эти же ящики используются для пересылки пиньят и всяких яблок (электронной) почтой товарищам по Xbox Live.

Pinata рано или поздно придется перейти к действиям сложным, опытным путем осваивая десятки и сотни хитростей. Скажем, никто из виртуальных помощников не запретит вам посадить деревья вплотную друг к другу. А между тем это верный способ лишиться богатого урожая, так как одно из деревьев почти наверняка вытеснит и погубит другое. Пиньяты терпеть не могут ядовитый плющ, цветы которого стоят очень дорого, – значит, придется подумать о строительстве хоть какой-то изгороди вокруг всем ненавистного и опасного растения. Семена чертополоха стоят недешево, но сам чертополох не представляет никакой ценности. В чем подвох? А вы попробуйте продать только ярко-фиолетовый венчик, предварительно сбив его со стебля лопатой. То-то же! Только методом проб и ошибок удастся узнать, как выращивают исполинскую тыкву или приручают хищную летучую мышь. И таких трюков, подчас совершенно неочевидных, в игре превеликое множество.

Колхоз – дело добровольное

Рано или поздно ваш сад из небольшой песочницы превратится в более-менее солидное землевладение, и в одиночку управляться с ним будет трудновато. Все полить, собрать урожай, проследить за выведением пиньят, защитить территорию от назойливых чужаков – на все и сразу просто катастрофически не хватает рук! Так что визит в ближайшую гостиницу в поисках наемных работников – лишь вопрос времени. К сожалению, потенциальные соратники обладают исключительно узкой специализацией; мастеров на все руки среди них не сыщешь, и нанимать нужно сразу целую толпу. Поэтому готовьтесь тратить немалую часть прибыли на заработную плату – за морковку вам никто помогать не станет. И не экономьте на средствах защиты, вроде специальных устрашающих масок. Иначе все свободное время потратите на оборону собственных границ от разнообразных непрошенных гостей.

Внешний мир

С Xbox Live у Viva Pinata, как ни странно, большой и чистой любви не вышло. То ли времени у разработчиков не хватило, то ли нашлись какие иные причины, но толку от сетевой службы в данном случае почти никакого. Можно поглазеть на статистику своих и чужих успехов на специальных Leaderboards, можно отправить другу по почте несколько пиньят или ценный садовый инвентарь, а потом принять ответный дар. А вот пригласить кого-нибудь в гости или самим отправиться с визитом на соседний участок уже никак не получится. Приходится довольствоваться вторым (третьим, четвертым!) геймпадом и любимой девушкой (второй, третьей?..) в качестве напарницы.

Всем сестрам по серьгам

После нескольких довольно противоречивых проектов Rare яркая, солнечная и невероятно жизнеутверждающая Viva Pinata лишний раз напомнила нам, каким недюжинным талантом обладают сотрудники английской студии. Да, следуя уже давно сложившейся традиции, Rare не стесняясь воспользовались множеством чужих идей – уши тех же The Sims и Animal Crossing торчат изо всех щелей. Но так ли уж это важно, если в результате мы получили очаровательную, веселую и очень-очень увлекательную игру? Причем на этот раз отцам неподражаемых GoldenEye 007 и Conker's Bad Fur Day не потребовались долгие годы и многочисленные отсрочки, чтобы завершить начатое. Что дает нам повод надеяться на скорое знакомство с их следующим детищем. СИ

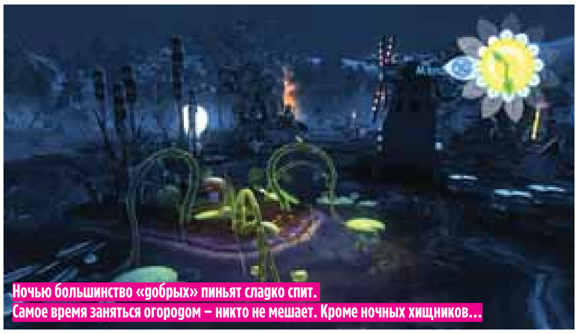
> Пиньяты исключительно капризны, и подманить их удастся, лишь выполнив определенные условия.



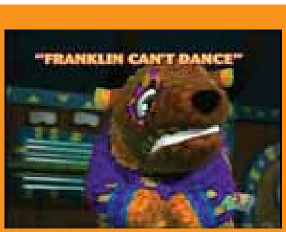
Без лукавства и преувеличений: одна из самых красивых игр на сегодняшний день.



А вот и местная биржа труда – в лице хозяина ближайшей гостиницы. У него мы и наняли синеликую поливальщицу.



Ночью большинство «добрых» пиньят сладко спит. Самое время заняться огородом – никто не мешает. Кроме ночных хищников...









MARIO VS. DONKEY KONG
MARCH OF THE MINIS

НЕ КАЖДАЯ ГОРИЛЛА ЗНАЕТ, КАК ОПАСНЫ ЗАВОДНЫЕ ВОДОПРОВОДЧИКИ. ОСОБЕННО КОГДА ИХ МНОГО.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** action.platform/ special.puzzle
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «ND Видеоигры»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.mariovsdk.com

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Противостояние Марио и Данки Конга началось так давно, что некоторые из читателей тогда еще не родились на свет. С тех пор старые соперники не раз затевали новые ссоры и дружбу навек на радость поклонникам и жадной Nintendo. Пару лет назад издатель решил ещё подлить масла в огонь, выпустив Mario vs. Donkey Kong для GBA. Теперь же настала очередь DS, для владельцев которой и предназначена Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis.

Не все то золото, что блестит

Как-то так сложилось, что игры, начинавшие жизненный путь еще на GBA, переехав на DS, почти не меняются внешне. С Mario vs. Donkey Kong 2 ровно та же история: графика пестрит яркими цветами, но ни выдающихся спецэффектов, ни какой-то запредельной детализации не ждите. Даже анимация, и та осталась на прежнем уровне, что наверняка расстроит ценителей красивой картинки. Очевидно, разработчики не посчитали нужным уделять технической стороне вопро-



са много внимания; вместо этого они предпочли сосредоточиться на игровом процессе. Который, надо признать, стал еще увлекательнее, чем в оригинале двухлетней давности. Кое-что, разумеется, осталось без изменений, но появились и радикальные новшества, призванные лишний раз продемонстрировать уникальность двухэкранной консоли.

Заводной апельсин

Знатоки первой части наверняка помнят, что там главную скрипку традиционно играл сам Марио, тогда как заводные мини-Марио работали «принцессами» – их приходилось спасать от жадины-гориллы.

Теперь приоритеты несколько изменились. Похитили вовсе не мешок с мерчандайзом, а приглашенную звезду из далёкого прошлого – принцессу Паулину. Но так как Марио стал слишком богат и солиден, чтобы самостоятельно преследовать похитителя, он отправляет в погоню собственные механические творения, надеясь чужими руками расправиться со старым конкурентом. Бывшие жертвы стали охотниками – бойся, Данки Конг! Но до победы еще далеко: примат утащил красотку на самый верхний ярус немаленького развлекательного комплекса, и залезть туда не так просто, как кажется поначалу. Впрочем, делать нечего. Восхождения не избежать. Задача на каждом этапе в Mario vs. Donkey Kong 2 очевидна – нужно добраться до выхода, чтобы пройти дальше. При этом хорошо бы сберечь всех мини-Марио, собрать как можно больше призов (в основном, монеты различного достоинства) и уложиться в отведенное на совершение подвигов время. Если все это успешно выполнить, в награду достанется некоторое количество призовых очков и звезда-медаль. Любопытно: для получения бронзовых и серебряных медалей больших усилий не потребуется даже новичку. Зато раздобыть золотые – испытание не из легких. Провозились лишние полторы секунды? Не уберегли одного из заводных малышей? Монетку проворонили? Не видать вам золота как своих ушей!

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Туча уровней-головоломок; занятные боссы; простое и понятное управление; редактор уровней; симпатичная, пусть и незатейливая, графика.

МИНУСЫ
Уровни невелики, а головоломки иногда чересчур просты; отсутствие полноценного многопользовательского режима немного удивляет – он здесь был бы очень кстати.

РЕЗЮМЕ
Отличная головоломка с вкраплениями платформера. Или платформер с вкраплениями головоломки?

С другой стороны, играя впервые, выше головы прыгать необязательно – пройдите этапы, как умеете, а уж потом, изучив их как следует, отправляйтесь на охоту за медалями. Поверьте, Mario vs. Donkey Kong 2 далеко не так сложна, как может показаться на первый взгляд.

Что касается управления, то оно целиком и полностью осуществляется стилусом. Одним прикосновением вы заставите мини-Марио сдвинуться с места. Ткните его еще раз, и заводной человечек остановится. Ну а «чиркнув» стилусом по игрушке, вы увидите, что мини-Марио – не такие уж плохие прыгуны. Конечно, такого ограниченного набора движений не хватит, чтобы успешно преодолеть все препятствия. А потому разработчиками предусмотрены самые разнообразные механизмы и приспособления, которые и должны облегчить жизнь вам и вашим подопечным. Лифты и пружины помогут забраться на доселе недоступные этажи, специальные мостики дадут возможность перебраться через пропасть, разноцветные кнопки либо откроют новый путь к заветной цели, либо отгородят мини-Марио от вероятных противников. Последних, кстати, хватает – тут вам и крабы, и хищные цветы, и разнообразные механические Данки Конги, вечно путающиеся под ногами. Кого-то из них удастся обойти, а кого-то и молотком не грех треснуть. Тем более молотки – вот они, висят почти на каждом уровне. Да, и не забудьте, что игрушки особым интеллектом не блещут. Завели одну, завели вторую, оставили их на произвол судьбы, занявшись третьей, а они так и будут идти в заданном направлении, пока не встретят какую-нибудь преграду, либо не получат приказ остановиться.

Без боссов (точнее, босса) тоже не обошлось. Данки Конг раз за разом пытается остановить продвижение грозной армии марироботов, то и дело лично вступая в бой. Однако бояться горилу не стоит; ее подлые приемчики, вроде прицельного метания кокосов, давно и хорошо известны, а потому предсказуемы. К тому же на вашей стороне численный перевес. Бой всегда проходит примерно по одной и той же схеме. Верхний экран оккупирует ваш мохнатый противник (иногда с помощниками), нижний выделен под здоровенную пушку и специальное колесо, эту пушку вращающее. Снарядами служат все те же мини-Марио. Причем, чем больше игрушек уцелело во время прохождения очередного уровня-этажа, тем больше раз можно выстрелить. Без стилуса и здесь никуда: с его помощью необходимо крутить колесо,









Задача на каждом этапе в Mario vs. Donkey Kong 2 очевидна – нужно добраться до выхода, чтобы пройти дальше.







1 На первых порах Данки Конг даже пытается сражаться с вами честно…

2 …но потом начинает увиливать от схватки.

3 По мере продвижения число препятствий растет. Но растут и возможности мини-Марио.



Очумелые ручки

Хотя полноценного многопользовательского режима в Mario vs. Donkey Kong 2 не предусмотрено, разработчики предложили неплохую замену – редактор уровней. Теперь вы и ваши друзья, пройдя игру до конца, можете самостоятельно создавать новые этапы, а потом обмениваться ими. Обмен возможен как между двумя консолями напрямую, так и через сетевую службу Nintendo DS. Причем чем больше уровней вы одолеете в сюжетном режиме, тем больше деталей будет доступно в «конструкторе». Ну а дальше вы ограничены только собственной фантазией!

Кстати, идея такого редактора появилась у сотрудников Nintendo довольно давно. Впервые о возможности конструировать собственные уровни представители компании упомянули на презентации проекта Donkey Kong Plus в 2002 году. Игра предназначалась для GameCube и предусматривала возможность скачать созданные на GBA уровни. Увы, через некоторое время проект по неизвестным причинам закрыли, а вместо него анонсировали Mario vs. Donkey Kong – только для GBA и без пресловутого редактора.











4 Пока мартышка в нокауте, самое время добежать до заветной двери.

5 Розовые мостики – штука полезная. Но если слишком часто ими пользоваться, можно растерять весь запас драгоценного времени.

6 Иногда до выхода добраться действительно непросто.



Кого-то из врагов удастся обойти, а кого-то и молотком не грех по макушке треснуть.

корректируя прицел и уклоняясь от неприятельских бомбардировок. Стрельба осложняется тем, что Данки Конг не стоит на месте и швыряет вниз все, что под руку попадется (да-да, в том числе и кокосы). Если Марио-снаряд не попадет в гориллу, но и не встретит во время полета никаких препятствий, он возвращается «в обойму». Если же столкновение в воздухе все-таки произошло, у вас останется на одного Марио меньше.



Не для всех!

Мы не станем утверждать, будто Mario vs. Donkey Kong 2 придётся по вкусу всем и каждому. Кому-то игра наверняка покажется чересчур простой. Другим не понравится симпатичная, но все-таки не самая технологичная и слишком «детская» картинка. Третьим быстро наскучат незатейливые и нередко повторяющиеся от уровня к уровню головоломки. Но всё-таки и достоинств тут немало! И если вы ищете для своей Nintendo DS что-нибудь новенькое, обратите внимание на Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis. Возможно, это именно то, что вам нужно. СИ









«Меридиан 113» добавляет в игру долгожданный многопользовательский режим. Но, увы, набор развлечений для компании автолюбителей гораздо беднее, чем для одного бензинового маньяка. На четырех красивейших картах можно вести бои между командами или бойцами-одиночками – вот, собственно, и все варианты. А ведь в сюжетной кампании есть такие интересные задания, словно созданные для мультиплеера!





ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: action-adventure.freeplay
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: «Таргем»
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ОНЛАЙН: http://www.targem.ru/node/15



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Новая разновидность оружия – шипы и сверла для контактного боя.

2 Раскраска с серпами и молотами уменьшает харизму на 1. Неудивительно, ведь действие игры происходит в Америке.

3 Гоняя по степи сбитую с забора тыкву, с грустью мечтаю о многопользовательском автофутболе.





ХОРОШО

EX MACHINA: МЕРИДИАН 113

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Расширенный парк машин и арсенал. Разнообразие сюжетных миссий. Многопользовательский режим.

МИНУСЫ
Немного запутанная система заданий и их минималистическое оформление. Мало вариантов мультиплеера.

РЕЗЮМЕ
Обещания выполнены, требования фанатов удовлетворены. Но и никаких сюрпризов нет.

ЛЮБИТЕЛЯМ БЫСТРОЙ ЕЗДЫ

Вот и выкатилось на свет из мастерских компании «Таргем» продолжение автобоевика Ex Machina, единственного на свете гибрида «Вангеров» и Fallout с названием, позаимствованным из драматургии. В ходе разработки проект, вольготно расположившийся на двух CD, превратился из прицепа в полноприводную версию и не требует от игрока знакомства с оригиналом, равно как и его присутствия на жестком диске компьютера.

Хотя, разумеется, для фанатов в сюжете припасены отсылки к первой «Экс-махине», да и баранка «Меридиана 113» ляжет в руки, как родная – управление в игре не изменилось (не считая мелких удачных улучшений). Общая схема игрового процесса осталась прежней – ствол основных миссий с ветками побочных заданий.

Сюжетная линия весьма прихотлива. Между «поисками артефакта» и «убийством злодея» натыканы такие экзотические забавы, как «гонки на грейдерах» и даже «сумо на тягачах». Если вы хотите закончить игру, все спортивные состязания нужно будет пройти в обязательном порядке. Сценарные вилы держат крепко, и о вариантах «помочь хорошим/помочь плохим» лучше забыть – здесь есть только «выполнить задание/не выполнить задание». Доходит до того, что в одной из миссий вначале мы должны помочь бандиту разделаться с полицейскими, а сразу после этого (но не раньше!) застрелить и его самого.

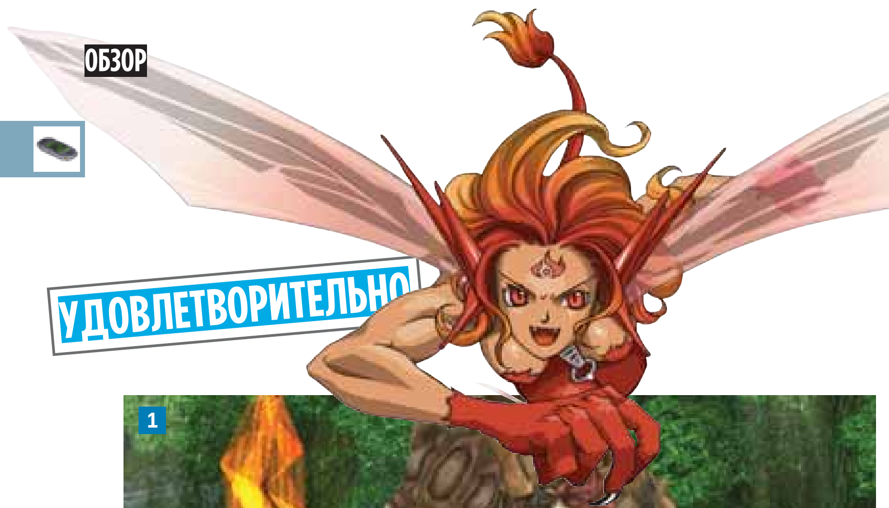
Поручения нашему герою, лихому водиле по прозвищу Бродяга, выдает тоже не очень-то положительный персонаж – Сэм, предводитель банды «Бюрократов», повелитель всех земель от Малого Яблока до Пенсильванска. По его приказу Бродяга отправляется в далекую Ле Канаду в поисках секрета атомной бомбы – как будто миру Ex Machina мало одного апокалипсиса!

В помощь Бродяге авторы выдали новые боевые грузовики (две штуки) и оружие к ним (огнеметы, гранатометы, шипы для ближнего боя), а также весьма полезную характеристику – харизму. Ее положительные значения означают, что герой миролюбив; если же харизма уходит в минус, Бродяга прямо-таки нарывается на драку. Харизма меняется в зависимости от раскраски автомобиля – на одну из основных цветовых схем, «мирную» или «боевую», можно нанести любой из десяти вариантов аэрографии. А от харизмы, в свою очередь, зависит действие званий, получаемых водителем, – вначале он «Беспечный ездок», однако меткая стрельба позволит ему стать «Снайпером», за уклонение от выполнения заданий можно получить прозвище «Плут», и так далее... Звания не замещают друг друга, а накапливаются. Эффект от их воздействия также суммируется.

Мы же, пожалуй, выдадим этой игре звания «Оправданные ожидания» и «Скучный мультиплеер». Чтобы узнать их общий эффект, загляните в графу «Вердикт». СИ


ДЖАЗ
работа по найму
Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.
Концерт для саксофона и базуки.
список телефонов поддерживающих игру:
Nokia s603230, 3250, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70, N91
SonyEricsson D750, K600, K608i, K610i, K700, K700c, K700i, K750, K750i, V600, V800, V802, W550, W550i, W600, W600i, W700i, W800, W800i, Z1010, Z800 Siemens C75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, S75, SK65, SL75
Служба технической поддержки: support@gfi.su или звони +7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.
Стоимость отправки sms-сообщения - 5$
Отправь SMS со словом JAZZ на номер 7529 и получи игру "Джаз: работа по найму" на свой мобильный
Мобильная война с вредоносным элементом началась. "ДЖАЗ" у тебя в кармане — просто возьми трубку!
© 2006 GFI. All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы
реклама

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



1

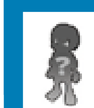






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.konami.com/gs/officialsites/ys



Автор: Евгений Закиров zakirov@gameland.ru

1 Уже первый босс вызовет вопрос: «Что я делаю не так?!». Запаситесь не только лечебными фруктами, но и терпением.

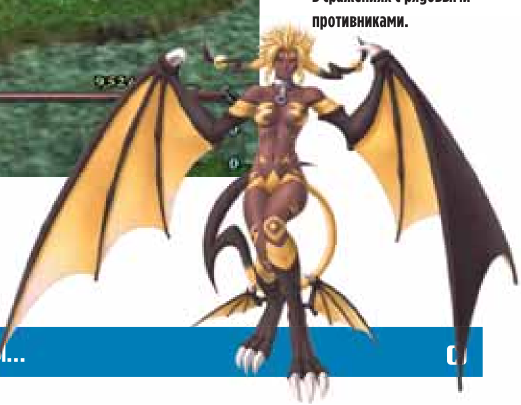
2 Каждый меч обладает особым ударом, совершенно безвредным для боссов, но незаменимым в сражениях с рядовыми противниками.



Специально для PSP создатели припасли несколько бонусов. Так, у владельцев карманной версии есть возможность перепроходить мини-игры, прослушивать саундтрек, пересматривать ролики и поглядывать справку по героям в отдельном меню. И кабы не задержки да притормаживания, в этом можно было бы отыскать какую-нибудь пользу.

2





YS: THE ARK OF NAPISHTIM

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПО НАКАТАННОЙ: КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ, ДЛИННОУХИЕ КРАСАВИЦЫ, МЕЧИ И МОНСТРЫ...

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Разнообразие дополнительных режимов, приятное музыкальное сопровождение, увлекательные сражения с боссами.

МИНУСЫ
Долгие загрузки, слабая графика, посредственный сюжет, примитивная боевая система.

РЕЗЮМЕ
Из-за посредственной технической реализации под удар попало все то хорошее, чем ценен оригинал. Эксклюзивные бонусы ситуацию не спасли.

Первая попытка выйти на западный рынок принудила известный в Японии сериал Ys приобщиться сначала к домашним консолям, а позднее и к портативным. Переход с PC на PS2 почти никак не отразился на качествах, которыми эти игры завоевали популярность за океаном. Повторить трюк с переносом на PSP уже не получилось: разработчики просчитались, принеся графические красоты и скорость в жертву скромным бонусам.
Никакие поправки в оригинальную сюжетную линию внесены не были. За главного героя по-прежнему отдувается мечник Адол, выброшенный на берег таинственного острова. Диалоги здесь немногочисленны и не несут никакой смысловой нагрузки. Последнее свойство самое опасное: поведав герою, что сейчас он находится на краю света и нет ему спасения, собеседники забывают дать указания, куда же Адола вести дальше. Таким образом, игрок в неравном бою сталкивается с иллюзорными «свободой перемещения» и «возможностью исследовать остров как душе угодно».
Однако стоит свернуть с накатанного сюжетом пути в какую-нибудь глушь, как тут же становятся видны белые нити этой мнимой свободы: армии значительно превосходящих вас противников надежно охраняют сценарные рельсы. С них можно попытаться соскочить, но никакой пользы с того не будет. Пока история не поставит перед игроком задачи отправиться на штурм здешних окраин, делать тут нечего.
Боевая система вторит обидному распорядку. Сила Адола и одновременно его пропуск к локациям, закрытым специальной печатью, таится в разбросанных по острову мечах. Всего их три, и каждый из них подчинен определенной стихии. Никаких боевых навыков герой разучить не может, большинство его характеристик (то есть все имеющие значение показатели) напрямую зависят от того, насколько прокачано… оружие нашего героя. Сам же Адол набирает уровни исключительно ради растущей полоски жизни.
Прокачка персонажа, то есть мечей, занимает ровно половину игрового времени: без сильного оружия и туго набитого рюкзака невозможно одолеть боссов. Поэтому приходится мириться с необходимостью раз за разом проходить один и тот же участок, чтобы без хлопот преодолеть все препятствия и сделать полезный сейв перед сражением с главным злодеем.
Впрочем, если на PS2 это была единственная более-менее тревожная особенность, то с PSP-вариантом дела обстоят много хуже. Потеряв яркость красок и детализацию, взамен игра предлагает только притормаживания при большом скоплении монстров и долгие загрузки. С диска вообще постоянно что-то подгружается, и задержки появляются уже просто при просмотре инвентаря. Для портативной игры это кошмарное неудобство: наблюдать в поездке одни лишь экраны загрузки – и удовольствия никакого, и просто утомляет. Поэтому пройти The Ark of Napishtim до конца получится разве что у самых терпеливых и любопытных игроков. Впрочем, у поклонников жанра из числа владельцев PSP и выбора-то почитай что нет. СИ







К сожалению, чтобы играть на официальных интернет-серверах, вам придется дополнительно скачать из Сети специальный патч. Ну, или взять его с нашего диска, если ди-джеи «Страны Игр» подсуетятся. В момент написания этих строк серверы не страдали от наплыва сетевых чародеев, но можно было порубиться и с монстрами, и друг с другом.





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** SkyFallen Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ОНЛАЙН:** www.bloodmagic.ru/ru/html/addon.html



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Из Жадной Жабы сыплются монетки, которые собирают ее прислужники – лисы-оборотни.

2 Для многопользовательской игры создаются отдельные персонажи. Задействовать «сюжетных» героев нельзя.

3 В мультиплеере вы сможете на своей шкуре ощутить, каково приходится монстрам, когда их, например, ослепляют.

МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ

ОТЛИЧНО

ДЬЯБЛА С БУРАТИНО

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Возможность «пригласить» героя из оригинальной игры. Разнообразие многопользовательских режимов.

МИНУСЫ
Сюжет и игровой мир как были, так и остались страшной мешаниной из разных культур. Улучшения интерфейса незаметны.

РЕЗЮМЕ
Для тех, кто считает Diablo и Sacred скучным традиционным фэнтези.

Если вы вдруг почему-то не купили диск с «Магией крови» год назад, если пожалели денег или трафика на многопользовательское дополнение, вы неслабо сэкономите, приобретя коробочку «Магия крови: Время Теней». Ибо в ней найдете и обновленную версию оригинальной игры, и мультиплеер, и, собственно, дополнение «Время теней». О нем и расскажем. Десять лет прошло с тех пор, как главный злодей «Магии крови» превратился в младенца-зомби и провалился в Сакральную Космическую Дырку. Наши «герои поневоле» вернулись к обычной жизни, но не утратили магических навыков, так что, если у вас сохранились записи оригинальной игры, можете подключить к борьбе с Тенями уже умудренных опытом деда, бабку, внучку или жучку... то есть студента (который, впрочем, за десять лет пробился не то что в аспиранты – в профессора!). Для каждого из героев авторы написали свой зачин сюжета, как в Sacred. Правда, как в том же Sacred, их дорожки быстро сходятся.
Если же вы впервые в Стране Крови, не стоит горевать. Дополнение вполне дружелюбно и к начинающим колдунам. Обещанные улучшения интерфейса, правда, без микроскопа и не разглядишь, а вот сражения с боссами, где важна не грубая сила, а хитрая тактика, помогают уравнять в правах «старичков» и новичков. Ветеранам тоже не придется приспосабливаться. Книга заклинаний, еще год назад пухшая от закладок, толще не стала, немного поменялось лишь действие некоторых чар. Прежними остались и сюжетные ходы – сценаристы опять сгребли в одну кучу верования христиан, синтоистов и зороастрийцев, а также популярные сюжеты книжек, игр и аниме. В результате в одном углу карты занимаются своим черным делом некроманты-староверы, в другом выдает задания «хороший» некромант Сандро, в третьем скачет демон Ангра-Майнью, а в заплечном мешке сидит Буратино и предлагает вам оформить на него завещание. Да уж, от такой адской смеси недолго и ноги протянуть – коктейль на любителя. Мультиплеер, к счастью, от сюжетных завихрений свободен. Замечательный режим «Выживание» вообще напоминает одноименное месилово из Crimsonland или Alien Shooter – быстро закупаемся заклинаниями, рассовываем их по горячим клавишам, и рубим-жжем-морозим превосходящие силы нечисти. Кстати, занятие, достаточно увлекательное и для одного игрока. Есть, разумеется, и традиционный командный и одиночный deathmatch, захват флага и «рыночный» режим, в котором можно поделиться с товарищами добычей или приобрести полезные вещи и заклинания у торговцев. В общем, получилась коробочка «все в одном». Любите коктейль «Кровавая Мэри»? Теперь с Тенями! СИ


PANZER ELITE
ACTION
СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ
ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ
PANZER ELITE ACTION
ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ
PANZER ELITE ACTION
ДЮНЫ В ОГНЕ
"Panzer Elite Action. Танковая гвардия" + официальное дополнение
"Panzer Elite Action. Дюны в огне"
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. Developed by Zootfly LLC. All rights reserved.
Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Used under license. Uses Miles Sound Sytem Technology.
© 2006 GFI. All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы М.Видео

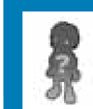
1






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Anaconda Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sproing Interactive Media
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.undercover-game.de



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Заставка? Открытка? Нет – просто кадр из игры.

2 Когда камера приближается к героям, отчетливо видны недостатки графического движка.

3 Самолет в Undercover не означает, что нам дадут пройти несколько аркадных мини-игр.

2


3


UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРОШЛОЕ

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Интересный сюжет. Непростые загадки и головоломки. Хорошо проработанные характеры персонажей.

МИНУСЫ
«Бюджетный» движок.

РЕЗЮМЕ
Захватывающее и, благодаря интересным героям, «живое» приключение. Хотя не обошлось без ложки дегтя – подкачала графика.

Тема Второй мировой войны уже не только раскрыта, но и успела порядком надоесть. Количество стратегий, экшнов и симуляторов, охватывающих этот небольшой, но насыщенный промежуток времени, сложно пересчитать. Обнаружив, что воодушевление геймеров постепенно угасает, разработчики начали предлагать сюжеты, которым не суждено было сбыться более полувека назад.

Итак: 1943 год. Британского физика Джона Рассела вызывает «на ковер» полковник Траверс и дает задание исследовать подлинность неких секретных документов. К удивлению Рассела, в его руки попадают подлинные чертежи немецкого оружия массового уничтожения, которое, вероятно, представляет угрозу для Англии. В секретной службе понимают – из ученого шпиона не сделать. Руководство принимает решение не оставлять Рассела на вражеской территории без присмотра. В результате Джона сопровождают два опытных агента: Питер Грэхем и Энн Тэйлор. Начинается приключение, и очень скоро становится ясно, что каждому есть что скрывать от товарищей…

Второстепенные персонажи введены не для забавы – они обязательно повлияют на сюжет, тут разработчики постарались на славу, характеры героев проработаны до мелочей.

Как только мы окунаемся в игру, нас подхватывает вихрь головоломок и сюжетных загадок. Честно говоря, сначала это обескураживает. Разработчики так сильно увлеклись, что полностью запутали сюжет. Чтобы разобраться во взаимоотношениях героев и в происходящем, потребуется немало времени. Загадки сложны, но в меру. Немного раздражает «клептомания» Рассела: он старается набить карманы всем, что плохо лежит. Если перечислять предметы, которые побывают в руках Джона, объем рецензии придется увеличить до двух страниц. Бывалые игроки знают: чем больше вещей, тем сложнее игра – вырастает количество комбинаций и вариантов применения предметов. Авторы постарались сделать проект сложным, но если хорошенько подумать, головоломки Undercover можно решить достаточно быстро.

Управляем мы исключительно с помощью мыши. Разработчики упростили управление до предела.

Что касается оформления игры – оно противоречиво. Красивые пейзажи, множество деталей, развевающиеся на ветру флаги, клубы дыма, лучи света… А вот над внешностью персонажей стоило поработать подольше – слишком уж угловатые модельки. Да и текстуры бедноваты.

Австрийская студия Sproing, поднаторевшая на создании разнообразных Moorhuhn, сделала свой первый квест, а немецкая Anaconda Games, известная поддержкой независимых разработчиков, издала его на территории Германии. И это не первый пример качественной европейской adventure – стоит вспомнить Ankh, Keepsake, Tunguska: The Secret Files, Scratches. А ведь десять лет назад ничего любопытнее Simon the Sorcerer не было. Другими словами, немцы намекают, что не дадут жанру уйти в небытие. В этом им помогут наши соотечественники: когда вы будете читать эти строки, Undercover: Operation Wintersonne уже будет локализована компанией «Новый Диск». СИ

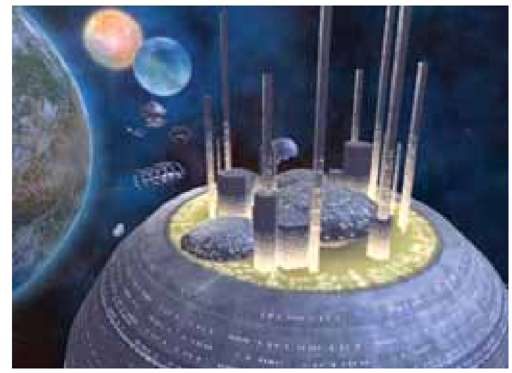




TOTAL DVD
Камерон Диас ближе к ней
TOTAL DVD
Анджелина Джоли ангелом и бесом
DVDXPERT
ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР
Обаяние победителя
DVDXPERT
ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР
INFINITY CASCADE
небесные каскады звука



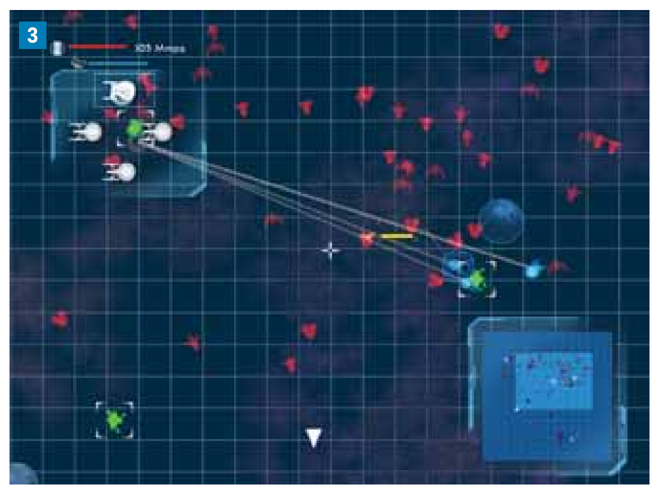




1 Во время сюжетного ролика закадровый текст можно сменить на любой другой, скажем, на постановку «Мышеловки» по Агате Кристи. Все равно картинка никакого отношения к зачитываемому не имеет.



2 Система повреждений наших кораблей исчерпывается одинокой «полоской жизни». При этом звездолеты еще и умеют самостоятельно чиниться в секунды покоя, стоит только оттащить корабль подальше от места боя. Противник такой возможности, конечно же, не имеет.



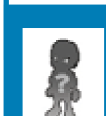
STAR TREK LEGACY

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

СЦЕНАРИСТЫ ПОСТАРАЛИСЬ НА СЛАВУ, НО ПОМИМО НИХ НИКТО ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ, ПОХОЖЕ, НЕ ВОСПРИНЯЛ ИГРУ ВСЕРЬЕЗ.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
- **ЖАНР:** simulation.sci-fi.large_spaceship
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mad Doc Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 игроков
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** http://startrek.bethsoft.com/games/legacy-overview.html



Автор: Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

Вселенной Star Trek уже более сорока лет, и все это время основной упор сериал делал на личности персонажей, на столкновение различных характеров, различных культур. Можно считать, что телевизионная драма не может быть глубокой по определению, но все-таки Star Trek это, прежде всего, именно драма. Говорить о том, что нас объединяет и разделяет, можно и простым языком телесериала.

Но в STL нет ни одного персонажа! В течение всей игры на экране присутствуют только цветной космос и крохотные пластмассовые модели кораблей. Мы не увидим ни Капитана Кирка, ни Пикарда. Словно нас не пустили в кинотеатр, и мы прижимаемся ухом к двери выхода, слушая, что происходит в зале, и тщетно пытаясь представить себе картинку на экране.

Диалогов в игре множество, но все они совершенно неинтерактивны. По сути, всю дорогу мы наблюдаем за чужими приключениями, являясь... кем?

При этом сюжет, точнее эта постоянная радиопостановка, оказывается самой сильной частью игры, вот только для ее понимания требуется весьма неплохое знакомство не просто с вселенной Star Trek, а со всеми основными сериалами. Эпический размах сюжета просто не оставляет возможности объяснять, что за расы и персонажи тут участвуют, каковы их взаимоотношения и прочая и прочая. Без предварительной же подготовки в сюжетных хитросплетениях разобраться едва ли получится. Таким образом, большинство игроков лишаются возможности насладиться единственной стоящей чертой игры.

АТАКА КЛОНОВ

Основное, чем нам придется заниматься во время игры, – воевать. Причем не в одиночестве: начиная со второй миссии мы имеем возможность покупать дополнительные боевые корабли, некоторые из них даже более высокого класса, нежели наш собственный. И хотя наши ведомые бессловесны и никакой роли в сюжете не играют, тем не менее сам факт, что по космосу рассекает наша бригада из четырех (это максимум) звездолетов, противоречит основополагающим принципам вселенной Star Trek. Представьте, к примеру, что уничтожать Кольцо Власти в Мордор отправилась рота из сотни бойцов, а в нору за Белым Кроликом ринулась дюжина Алис – замечательно, правда?

Разработчики вообще относятся к лицензированной вселенной без должного пиетета. Например, боевое столкновение звездолетов – товар штучный, каждая битва, по сути, – монументальных размеров событие, корабли медленно кружат вокруг друг друга, это неторопливая битва титанов. Здесь же бои подверглись таким купюрам, что напоминают столкно-



STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Игра, выпущенная почти пять, лет назад, стала идеальным симулятором Star Trek. Все действие происходило на капитанском мостике звездолета, и все управление кораблем строилось на взаимодействии с командой. Как и в сериале, на основной экран капитанского мостика выводилась не только картинка происходящего в космосе, но и изображение собеседника во время сеансов связи с другими кораблями и космическими базами. Причем диалоги не были линейны, мы сами выбирали направление беседы, и все это вместе позволяло действительно ощутить себя главным героем настоящего Star-Trek-приключения. Добавьте сюда увлекательный сюжет, изобилующий многочисленными непредсказуемыми поворотами, крайне удачную боевую систему, где реализованы многочисленные подсистемы звездолетов... Возможно, немаловажной причиной успеха STBC стал тот факт, что игра разрабатывалась многоопытной Totally Games, на счету которой вся классическая серия X-Wing/Tie Fighter, а также легендарный авиасимуляторный сериал Secret Weapons of Luftwaffe. Послужной список Mad Doc куда слабее, и, наверное, не стоило давать непростую лицензию команде хронических неудачников.







3 Тактическая карта, где красные значки – звездолеты противника. Отличная иллюстрация к чувству меры, присущему разработчикам.

4 Во время боя корабли покрываются подпалинами, но к подлинному состоянию дел это имеет весьма косвенное отношение. И после починки можно получить полностью исправный корабль с видимыми повреждениями.

5 В наше гламурное время нормальный черный космос встречается нечасто. Здесь он тоже обычно раскрашен в цвета разной степени кислотности.

вения маленьких юрких истребителей: кораблики шныряют друг вокруг друга, боевая схватка зачастую длится несколько секунд. В таких условиях приходится брать количеством: как вам понравится отбиваться от вывалившейся на карту армии вражеских звездолетов, насчитывающей ТРЕХЗНАЧНОЕ число кораблей?? Тараканьи бега, а не Star Trek.

ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БРИТВОЙ ОККАМА

Управление явно оптимизировано для приставки, и в PC-версии оно выглядит совершенно неуместным. Кораблями невозможно сколько-то полноценно управлять с помощью мыши – интерфейс на экране отсутствует, извольте запоминать неочевидные клавиатурные команды – и это в игре с простейшей механикой! Распределение энергии между различными подсистемами корабля явно предназначено для мини-джойстика на геймпаде. Неужели же было так сложно сделать привычные слайдеры? Управление подсистемами корабля тоже упрощено донельзя – мы можем регулировать только общую подачу энергии на щиты, не имея возможности особо подпитывать какой-то конкретный сектор энергощита. Хотя такие возможности были во всех предыдущих симуляторах звездолетов Star Trek.

STL заманивает эпическим размахом, объявляя себя единственной игрой, объединяющей в себе вселенные всех сериалов Star Trek. Это правда, но лишь отчасти. В игре всего полтора десятка миссий, жестко расписанных, заскриптованных под самый воротничок. При этом продолжительность средней миссии – полчаса. Мизерное время прохождения искусственно растягивается за счет отсутствия сохранения внутри миссии: провалили, так начинайте сначала. И начинать заново придется весьма часто, иногда из-за проигранного боя, иногда из-за невнятного задания, иногда просто от заставшей врасплох неожиданности очередного скриптового поворота. Таким образом, игра действительно становится длиннее, но «интересность» стремительно падает: мы и так знаем, что будет дальше, а просто переписывать начисто черновик – не самое захватывающее занятие.

ПРОДАЖА КОЗ

Космос в игре не то, чтобы плоский, но и не полностью трехмерный. По какой-то загадочной причине мы не можем сделать мертвую петлю – угол движения ограничен. Это, как правило, не доставляет каких-то особых хлопот, но впечатление несколько портит. С другой стороны, тут случаются куда более любопытные казусы. Как вы думаете, что случится, если космический корабль столкнется с висящей в космосе планетой? Он просто отпрыгнет назад, как теннисный мячик. То же самое случается и в том случае, если один корабль столкнется с другим. Даже смотреть на это как-то неудобно.

Но STL это не только игра-недоразумение, это еще и отличный повод вспомнить, что в истории уже был отличный симулятор, сделанный по вселенной Star Trek. Возьмите с полки незаслуженно забытый Bridge Commander – это была воистину прекрасная игра. СИ

ВЕРДИКТ 6.0

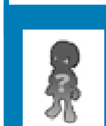
ПЛЮСЫ
Сюжет, особенно интересный для тех, кто уверенно разбирается в реалиях вселенной Star Trek. Героев дублировали актеры сериала. Это все.

МИНУСЫ
Слабая графика, предельно упрощенная и в целом скучная игровая механика, пренебрежение духом и буквой родительского сериала, а также многое другое.

РЕЗЮМЕ
Продукт исключительно для самоотверженных коллекционеров, собирающих все предметы с наклейкой Star Trek. Так становятся мизантропами.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Atlantis Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
http://www.secrets-of-atlantis.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com





1 Народ разбежался столь стремительно, что никто даже не убрал посуду. Ничего удивительного: судя по удару, дирижабль врезался в айсберг. Осталось выяснить, откуда в небе берутся айсберги.

2 Игру можно было бы смело рекомендовать детям, если б не необходимость объяснять, почему эта барышня у бара говорит, что работает, хотя вроде ничем не занята.

«Гинденбург» – символ величия и заката эпохи дирижаблей. 250-метровый гигант, способный нести на борту более 130 человек, из которых чуть меньше половины – экипаж. Дирижабль не был самым быстрым или практичным видом транспорта, зато самым комфортабельным и романтичным. В отличие от самолетов, взлет и посадка которых до сих пор наводят на пассажиров панику, дирижабль взмывал в воздух почти бесшумно и незаметно. К тому же дирижабли до поры были совершенно безопасным видом транспорта: предыдущий дирижабль, «Граф Цеппелин», пролетел более полутора миллионов километров без единого несчастного случая.
Конец эпохи дирижаблей наступил в мае 1937-го, когда «Гинденбург» заходил на посадку после трансатлантического перелета из Европы в Америку. Внезапный пожар превратил машину в гигантский пылающий факел. Предположительная причина катастрофы – возгорание обшивки, вызванное искрой от накопившегося статического электричества. За сорок секунд дирижабль был уничтожен, погибло более тридцати человек, эра гигантских небесных кораблей ушла в прошлое. Кажется, навсегда.

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Добротный старомодный квест: непростые загадки, аляповатая, но трогательная графика и необязательный сюжет. «Нуар и гламур» в одном флаконе.

МИНУСЫ
По-настоящему добротный квест начинается в финале игры. До того – лишь тривиальные беспомощные загадки и неловкие попытки подстегнуть сюжет.

РЕЗЮМЕ
Красная Книга предупреждает: квестов сегодня очень мало, тем более про Атлантиду. Так что в память о былых заслугах...

THE SECRETS OF ATLANTIS: THE SACRED LEGACY

ГОРДОСТЬ ДАВНО УЖЕ ЗАБЫТА – СЕДЕЮЩИЙ ИГРОВОЙ СЕРИАЛ ИЗО ВСЕХ СИЛ ПЫТАЕТСЯ ВЫЖИТЬ.

Некогда благородный сериал про Атлантиду обнищал и растерял остатки былой славы. Ранее игра была известна как «Атлантида V», но за время разработки порядковый номер отвалился. Судя по всему, рискует отвалиться и сама Атлантида.

Кроме шуток. Зачастую мы вовлечены в события, с Атлантидой никак не связанные. Это не делает игру хуже, но и не избавляет от ощущения, что наши ожидания обмануты. Забудьте об экзотике: добрая половина игры проходит в будничной обстановке. Никаких захватывающих путешествий – мы бродим по коридорам Empire State Building и заигрываем с немолодыми секретаршами. Каждый раз нам нужна от них какая-то чепуха: глянцевый журнал, заколка для волос. Вы так представляли жизнь искателя приключений?

ПЛАЩИ И ШЛЯПЫ

Прошлый век, конец тридцатых годов. Говард Брукс, инженер, участвовавший в создании крупнейшего в мире дирижабля «Гинденбург», возвращается в этом самом дирижабле домой. Внезапно воздушный корабль останавливается, будто кто-то изо всех сил дернул стоп-кран. Пассажиры с трудом держатся на ногах, а к нашему герою подходят два неулыбчивых человека в плащах и шляпах. «Вы мистер Брукс?» – «Да, я. Что происходит?» – «Ничего, просто хотели убедиться...» Далее следует удар тупым предметом, и герой отключается. Во время этой короткой беседы персонажи ртов не раскрывают: «бюджетной» игре проще превратить героев в чревовещателей, чем тратить средства на дополнительную анимацию.

Когда Говард приходит в себя, дирижабль беспомощно висит в воздухе, пассажиров просят не покидать кают, а команда латает поврежденную обшивку. Наша задача – починить несколько механизмов дирижабля, иначе рискуем застрять между облаками надолго. Решение задачи подозрительно напоминает работу водопроводчика. Вам нравится менять трубы?

ИНДИАНА ДЖОНС И МИР БУДУЩЕГО

Игра явно тяготеет в сторону «нуара», жанра благородного и беспроигрышного. Позаимствовав некоторые его черты, игра совершенно не соответствует его духу, и в конце концов получается забавный гибрид – «гламур-нуар». Главный герой – не одиночка-отщепенец, а преуспевающий инженер, его слова – не столько горький сарказм, сколько мягкий юмор. Роковые женщины здесь совершенно безобидны. Длинные тени соседствуют с красками столь кричащими, что кажется, мы вернулись во времена 256 цветов. Впрочем, это были не самые плохие времена.

Если постоянно напоминать себе, что сериал берет начало из прошлого века, а если хотите, даже из прошлого тысячелетия, то на многое можно смотреть как на следование традициям. Тогда считалось обычным делом, что в карманах героя помещается как напольная пепель-

2


3


4


5


6


Вероятно, когда сериал прекратит-таки существование, авторы станут торговать сборниками собранных во всемирной паутине рефератов.

ница (высота – примерно метр), так и лестница длиной метра в три. Тогда было в порядке вещей не только запирать сейф хитроумной головоломкой, но и указывать решение прямо над дверью.

КРОССВОРД НА ПОСЛЕДНЕЙ СТРАНИЦЕ

Вообще, создавать занятные головоломки крайне непросто, и особых достижений в этой области мы не ожидали: все-таки сериал не претендует на звание самого-самого, а просто пытается выжить. Но мы имеем право требовать оригинальные загадки, а у сериала трудности даже с этим. Как прошлая «Атлантида» позволяла себе использовать в качестве головоломок давно уже набившие оскомину шаблоны (как насчет партии в сокобан?), так и эта серия не гнушается пользоваться тем же постыдным приемом. Судоку заставляет игрока неловко отводить глаза; чего ждать дальше, кроссвордов? Про пятнашки можете даже не спрашивать, разумеется, они есть, самые обычные, четыре на четыре.
Вероятно, когда сериал прекратит-таки существование, авторы станут торговать сборниками собранных во всемирной паутине рефератов.
Завершает картину нулевая сложность игры. Мало того, все происходящее разбито на множество крохотных частей: вот пара комнат, решили нехитрую задачку, прошли в следующую пару комнат. Нехватка активных точек, в инвентаре почти нет предметов, все предельно очевидно. Без пяти минут интерактивная книга. Но если уж мы начали игру, то не стоит бросать ее на полдороге.

ГОРОД УПУЩЕННЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Ибо потом случается неожиданное. Во второй половине игра словно начинает пробуждаться ото сна. Отбросив наконец неуместные нуар-намеки, она забрасывает героев в экзотический древний дворец, какой обязательно должен быть в игре про Атлантиду. И затем, уже в самом конце, перед нами внезапно предстает полноценный квест: с россыпью задач, с ломящимся от предметов инвентарем и убедительным простором для действий. Эта метаморфоза тем более приятна, что совершенно неожиданна. Но до занавеса остается совсем чуть-чуть.
Если бы такой была вся игра, то сегодня в ее адрес были бы сказаны совсем другие слова и поставлена иная оценка, но кто-то слишком долго запрягал.
– А что случилось с Атлантидой?
– Она утонула. СИ

3 Во второй половине игры мы наконец вырываемся из обыденных коридоров навстречу долгожданной экзотике.

4 Быть может, игра была готова еще лет восемь назад, но все это время провела забытая кем-то на дальней пыльной полке?

5 Помимо прочего, нам придется сыграть в покер, но не ждите от игры карточного симулятора – расклады каждый раз выпадают одни и те же, так что вы мигом найдете правильные ходы, даже не углубляясь в правила.

6 Пространные беседы с телохранителем кинозвезды.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

NEVERWINTER NIGHTS 2

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Neverwinter Nights 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Obsidian Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Atari
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/nwn2



Издание русскоязычной версии такого хита, как Neverwinter Nights 2, да ещё и с относительно небольшой задержкой по срокам, – выдающееся событие для отечественного рынка. Впрочем, не единственное в этом году – нашим издателям все чаще выдают localization kit'ы наряду с остальными европейскими компаниями. Но вот по сложности локализация одной из лучших ролевых игр этого года, скорее всего, превосходит другие проекты подобного толка. В основном, из-за колоссальных объёмов игровых текстов, а также наличия специфических терминов ролевой системы Dungeon & Dragons. За образец была взята недавно вышедшая русская версия «Руководства игрока» редакции 3.5, хотя в некоторых местах локализаторы рискнули предложить собственные варианты перевода. В большинстве случаев, удачные. Вообще, к текстовой части претензий нет: работа проделана на совесть. Вот только оригинальные шрифты выглядели куда приятнее. Озвучку же оставили английскую, и это даже к лучшему. А вот непонятная версия игры, переполненная ошибками, – это уже, простите, моветон. В то время как ресурсы игры обновлены до версии 1.01, исполняемый файл так и остался нетронутым. Ждём патчей.

РЕЗЮМЕ

Трудоемкая, но, в целом, добротная локализация одной из лучших игр прошлого года. Ошибок избежать не удалось, но за перевод – отдельное спасибо.







LARA CROFT TOMB RAIDER: ЛЕГЕНДА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Lara Croft Tomb Raider: Legend
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=tombraiderlegendrus



Lara Croft Tomb Raider: Legend – прекрасный и, к сожалению, чрезвычайно редкий пример того, как культовую, но, казалось бы, угасшую игровую серию можно в одночасье вернуть к жизни. Crystal Dynamics выдали, ни много ни мало, едва ли не лучшую игру серии. Во всяком случае, за последние годы. Красивая графика, обновлённый облик самой Лары, головоломная акробатика, дух той самой первой части. Одним словом, игра удалась. Что отрадно, ещё более восторженных эпитетов достойна локализация за авторством компании ND Games. Основательность и дотошность подхода заметны уже в самом начале, когда видишь переведённые на русский язык тексты заставок и «копирайты». Ко всему остальному локализаторы отнеслись с не меньшей тщательностью: перевод откровенно радует. Впрочем, не меньших похвал заслуживает и озвучка. Очень удачно подобран голос Лары, равно как и большей части остальных персонажей.

РЕЗЮМЕ

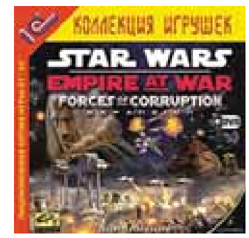
Замечательная локализация, способная потягаться за звание лучшей в этом году. Отличная работа.





STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Lucas Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Petroglyph Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/sw_eaw_foc



От Petroglyph Games, сплошь составленной из бывших сотрудников почившей легендарной студии Westwood, и её потенциального стратегического хита Star Wars: Empire at War ждали многого. Не дождались. Вышедшая в начале прошлого года игра оказалась не слишком удобоваримым винегретом из интересных идей. Задатки были, но так и остались задатками. В таких случаях помогают дополнения, и Forces of Corruption – не самый плохой представитель этого вида. Новый участник конфликта, новая кампания, множество новой техники и ещё куча всего. Но слишком сильно ситуация не поменялась – перед нами всё тот же коктейль, разве что чуть более приятный на вкус. С локализацией дополнения долго тянуть не стали – полтора месяца вполне терпимая задержка. Тем более что в текстах придраться почти не к чему. С озвучкой дело обстоит похуже – в душу она, конечно, не западает, но, с другой стороны, и ругать её особо не получается. Что действительно печалит, так это отсутствие патча: локализация вышла в версии 1.00. Которая, между прочим, кишит ошибками.

РЕЗЮМЕ

Очень неудручественная локализация весьма и весьма любопытного дополнения.





СЛОМАННЫЙ МЕЧ: АНГЕЛ СМЕРТИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Broken Sword: The Angel of Death
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Revolution Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=267



Очередная часть Broken Sword – без сомнений, стоящая внимания игра. Шутка ли, перед нами представитель одной из немногих, если не единственной, приключенческих серий, умудрившихся дожить до сего дня. Как водится, веянья времени находят отражение и в игровом процессе: как и в «Спящем Драконе», нас ждут экшн-вставки, не слишком гармонично сочетающиеся с традиционно неторопливым геймплеем. С точки зрения сюжета – перед нами очередной криптологический детектив. Правда, на этот раз история оказалась куда слабее, нежели в предыдущей части, так что не ждите здесь откровений и неожиданных поворотов сюжета. Зато мы были вполне вправе ожидать достойной локализации от «Буки», которая вообще довольно часто радует нас. Ожидания оправдались не сполна. К переводу диалогов претензий почти нет, а вот к озвучке можно придраться. Актёр, озвучивающий главного героя, неплохо уловил изменение характера Джорджа Стоббарта, но в то же время постоянно переигрывает, либо, наоборот, вещает чересчур равнодушным голосом.

РЕЗЮМЕ
Качество перевода как обычно, высокое. А вот озвучка без изюминки, не цепляет.

ВИКТОРИЯ. РЕВОЛЮЦИИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Victoria: Revolutions
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/victoria_revolutions

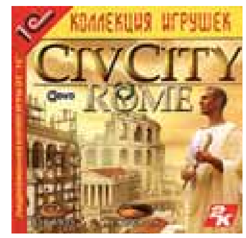


Глобальные стратегии от Paradox – самостоятельный жанр, бастионы которого вряд ли когда-нибудь будут взяты консолями. Хардкор, так сказать, во плоти. Впрочем, как ни называй и как ни относись к подобным проектам, нужно признать потрясающую глубину игрового процесса. В особенности это относится как раз к «Виктории» самой сложной игре из всей парадоксовской линейки. Даже игрокам, взращенным на незабываемых «Европе» и «Дне Победы», освоение этого проекта давалось непросто. Дополнение «Революции» не только добавляет 15 лет к общему хронометражу игры, но и привносит некоторые изменения, призванные сделать проект доступнее для той прослойки геймеров, что не освоили оригинальную игру. Получилось лишь отчасти, зато бывалых стратегов ожидает уйма приятных мелочей. Локализация выполнена на прежнем высоком уровне. Хороший перевод при таком количестве текста – это, знаете ли, трудовой подвиг.

РЕЗЮМЕ
Еще одна русскоязычная версия игры от «1С», Snowball и, разумеется, Paradox. Исполнение вполне на уровне.

CIVCITY: ROME

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Civcity: Rome
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.city_building.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Firefly Studios и Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/civcity_rome



Ожидалось, что проект от творческого тандема Firefly Studios и Firaxis Games сможет навязать авторам четвёртой части Caesar борьбу на их половине поля и, при потере бдительности последними, вырвать победу в схватке за титул лучшего градостроительного симулятора античной эпохи. Прогнозы сбылись, но, как всегда, лишь частично. Борьбу навязать удалось. Одержать победу – нет. Игроки, впрочем, всё равно в выигрыше. Плохо, что ли, иметь ещё один неплохой, хоть и далеко не совершенный, проект этого поджанра. Оригинальных идей здесь, во всяком случае, хватает, равно как и заимствований из «классиков». Пропорция между этими двумя составляющими немного не соблюдена, но результат, скорее, приятный. Тем более что русскоязычная версия вполне соответствует уровню игры – не идеально, но неплохо. Перевод точный, озвучка голоса советчика и горожан вполне приемлемая. Информативно и не раздражает – большего здесь, пожалуй, и не нужно, жанр не тот.

РЕЗЮМЕ
Приятная локализация симулятора строительства античных городов.













Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Благодаря какой революции большевики пришли к власти:

1. Февральской
2. Октябрьской
3. Оранжевой

2. Место съемок Татуина в оригинальной трилогии:

1. Узбекистан
2. Египет
3. Тунис

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 28 февраля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 02/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 23 (224)

Федьков Дмитрий (Ставропольский край).

Правильные ответы
- (А) Эльминстер
- (Б) Бейкер стрит.

1 Выбираем класс. «Престижи» пока недоступны, так что придется остановиться на каком-нибудь базовом.

2 Фотосессия Лары «У водопада».

3 Та самая далекая-далекая галактика.

4 Да, на каблуках-то тут особо не полазаешь. Придется тащить даму на руках.

5 30% армян в провинции – хороший повод освободить их из-под турецкого владычества.

6 Подумать только – всего каких-то две с лишним тысячи лет, а география и ландшафт так сильно поменялись.

Киберспорт

НОВОСТИ РОССИЙСКОГО И МИРОВОГО КИБЕРСПОРТА

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Часто за пределами столицы слышишь: «У москвичей больше возможностей для участия в турнирах, где они черпают бесценный опыт, и поэтому сильнее». Берите пример с Fatal1ty – за год он не участвовал ни в одном действительно крупном чемпионате по Quake IV. И тут – бах! – обыгрывает на трех картах считавшегося непобедимым Toxic'а, да еще и в суперфинале World Series of Video Games. Конечно, можно сколько угодно говорить про «двадцатичетырехчасовые тренировки», но мы-то знаем – это и есть истинный талант и любовь к соревнованиям по компьютерным играм.



WSVG 2006 GRAND FINAL

9-11 декабря в нью-йоркском спортивно-развлекательном комплексе Chelsea Piers прошел финал одного из крупнейших турниров года, стартовавшего несколько месяцев назад, – World Series of Video Games. В дисциплине Quake 4 1x1, наиболее интересной российским болельщикам, по итогам отборочных, в заключительную стадию пробилось восемь дуэлянтов. От России участвовал, конечно, Cooller, летом победивший на скандинавской квалификации Toxic'a, выступавшего, к тому же, в родных пенатах. Правда, после этого Куллер практически перестал уделять время тренировкам, а швед, наоборот, проводил за компьютером сутки напролет. Тем не менее, ставки перед WSVG были примерно 50 на 50, и извечный вопрос «Кто сильнее?» мог разрешиться только в очном дерби. По иронии судьбы, таковой состоялся в дебютном туре состязаний, расставив все точки над «и». Токсик дал понять – даже Cooller, хоть и не набравший свою лучшую форму, не представляет для него никакой опасности. Сначала россиянин с трудом одолел Lost-Cause'a и Stermy, а впоследствии уступил в трехматчевом поединке Fatal1ty. Да-да, вы не ошиблись – знаменитый американец вернулся, в очередной раз доказав, что является самым успешным киберспортсменом в мире, за плечами которого чемпионские титулы по Quake III Arena, Alien vs. Predator 2, Painkiller, Unreal Tournament 2004 и Doom 3. Fatal1ty был близок к триумфу и на WSVG. Сломав сопротивление Ztrider'a и Socrates'a в сетке лузеров, он пробился в финал и одолел Toxic'a в первом сете (4:3 на Phrantic и 28:16 на Placebo Effect), а затем добился ничьей в решающей серии (6:29 на Moonson и 18:16 на Placebo Effect). Но швед все же нашел в себе силы и учинил янки разгром на Phrantic со счетом 30:5 – такой драматический исход вряд ли кто-то мог предвидеть.

Состав участников в номинации Counter-Strike, пожалуй, превосходил по своей звездности все мероприятия в ушедшем году. Впрочем, нашлось место и для «темной лошадки». Местная команда Pandemic отличилась ошеломляющей победой над самими Ninjas in Pyjamas – 16:2 на de_inferno (NiP вообще сыграли хуже некуда, на старте турнира слив с аналогичным счетом Hacker'ам из Китая). Отвратительно показали себя обладатели золотых наград WCG 2006 – Pentagram из Польши. Согласитесь, последнее место – это не просто неудача, а настоящая катастрофа. Да и всю призовую тройку можно назвать одним большим сюрпризом. Сто лет ничего не выигрывавшие Team 3D. Fnatic, находящиеся в тени то SK, то NiP. И, наконец, вечно вторые у себя на родине в Германии Alternate aTTaX, сорвавшие на World Series of Video Games куш в 50 тысяч долларов. Интересно, если бы Virtus.pro добрались до Нью-Йорка, на какое место посягнули бы они...

Полной противоположностью «Контре» по количеству знаменитостей стала дисциплина Warcraft III: The Frozen Throne – дело в том, что в это же время в Азии проходил International Sports Tournament 2006, в котором участвовали Spirit_Moon, Sky, ToD, Lucifer. На WSVG борьба за $35000 развернулась между Grubby, Sweet'ом и FoV'ом – остальные дуэлянты находились в роли мальчиков для битья. Довольно интересно было наблюдать за выступлением Грабби – расправившись с особо не сопротивлявшимися Shortround'ом и Giacomo, голландец сам себе осложнил задачу, неожиданно уступил Sweet'у. Для окончательной после блеклого сезона реабилитации в глазах фанатов Grubby пришлось из кожи вон лезть, чтобы в матче за «золото» четырежды одолеть обидчика. Благо, ему это удалось, а то пришлось бы добавить в свой список неудобных противников (где уже есть Spirit_Moon и Sky) еще и Свита.









1 Призеры WSVG в дисциплине Warcraft III (слева направо): Sweet, FoV и Grubby.

2 Задачу-минимум – третье место – Socrates выполнил.

3 И в 25 лет Fatal1ty способен побороться за звание сильнейшего дуэлянта.

4 SK.Toxic был на волоске от поражения.

Результаты World Series of Video Games 2006:

QUAKE IV 1X1:
1 место – SK.Toxic (Швеция) – $20000;
2 место – Fatality (США) – $10000;
3 место – mouz.Socrates (США) – $5000.

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – aTTaX (Германия) – $50000;
2 место – Team 3D (США) – $25000;
3 место – fnatic (Швеция) – $10000.

WACRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – 4K.Grubby (Голландия) – $20000;
2 место – SK.Sweet (Корея) – $10000;
3 место – wNv.FoV (Корея) – $5000.

Все призеры, помимо денежного вознаграждения, получили часы Rolex, мощный компьютер и кубок. Финалисты также 8 января отправятся в Лас-Вегас для показательных боев в геймерском фестивале WSVG.

САМЫЙ ДЕНЕЖНЫЙ РЕЙТИНГ

Киберспортивных рейтингов существует великое множество. Наиболее объективным считается вариант от GotFrag, однако прежде все эти таблицы представляли исключительно формальный интерес. И вот, наконец, появилась организация, готовая подкрепить свое мнение в вопросе «Кто лучший?» реальными деньгами. Проект под названием ZoneRank, заручившись поддержкой компаний Lexmark и SteelSeries&Icemat, будет выплачивать самым-самым командам по Counter-Strike $10000 ежемесячно. Уже известны результаты ноября:

1 место – NiP (Швеция) – 127 очков, $3500;
2 место – Pentagram (Польша) – 64 очка, $2000;
3 место – 69N-28E (Финляндия) – 63 очка, $1400;
4 место – wNv (Китай) – 62 очка, $900;
5 место – compLexity (США) – 60 очков, $600;
6 место – fnatic (Швеция) – 48 очков, $425;
7 место – Mibr (Бразилия) – 48 очков, $425;
8 место – aTTaX (Германия) – 38 очков, $150.

Более полную картину можно посмотреть в Интернете на сайте http://www.zonerank.com. Российских кланов в таблице, к сожалению, нет. Кстати, с февраля планируются рейтинги по Quake IV и Warcraft III: The Frozen Throne. Там-то мы и отыграемся.


Шведы из Fnatic, несмотря на третье место на WSVG, в рейтинге ZoneRank лишь шестые.

INTERNATIONAL SPORTS TOURNAMENT 2006

Пока Grubby и корейский дуэт вовсю отрывались в Нью-Йорке, в Китае собралась более представительная компания стратегов, среди которых должен был быть и наш Deadman, но он сделал выбор в пользу WSVG, куда, правда, не попал из-за проблем с американской визой. В итоге имена участников финала напрашивались сами собой. Конечно же, за главный трофей сразились Spirit_Moon и WE.Sky. Последний не так давно стал двукратным чемпионом World Cyber Games, что, наоборот, лишь подстегивало Муна к борьбе. И кореец добился своего, победив грозного оппонента более чем уверенно – 3:1.

Результаты IEST 2006:

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – MYM.Spirit_Moon (Корея) – $20000;
2 место – WE.Sky (Китай) – $10000;
3 место – MYM.Lucifer (Корея) – $3750;
4 место – SK.Insomnia (Болгария) – $1250.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
1 место – [Oops]Reach (Корея) – $20000;
2 место – Ehome.Super (Китай) – $10000;
3 место – [NC]Yellow (Корея) – $3750;
4 место – Legionnaire (Австралия) – $1250.

В турнире принимал участие россиянин Advokate, но он не сумел выйти из группы, уступив Ehome.Super и [NC]Yellow и выиграв лишь у Phoenix66.


К сожалению, Advokate попал в одну группу с будущим вице-чемпионом и серебряным призером IEST 2006.

НА НАШЕМ DVD
Коллекция демо-записей с «КиберМетели 2006», inGame.ru Invite и шоу-матча Virtus.pro против mYm, ролики Quake IV с WSVG Finals, риплеи с aCup OLDI #17-18, WC3L и NGL-One League Season 2, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технология

НОВИНКИ ИГРОВОГО ЖЕЛЕЗА

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ДЛЯ ОВЕРКЛОКЕРА

Специально для энтузиастов компания Asus анонсировала новую модель материнской платы под названием Republic of Gamers: Commando. Она в равной степени подойдет любителям экстремального разгона и продвинутым геймерам.
Надо заметить, что в линейке уже присутствуют похожие платы (Crosshair и Striker Extreme). На этот раз инженеры решили сконструировать бюджетный вариант на базе недорогого набора системной логики Intel P965 для процессоров Core 2 Duo и Core 2 Extreme, хотя по большинству характеристик новинка представляет собой копию дорогостоящей Striker Extreme на базе NVIDIA nForce 680i SLI.
На плате Commando использована пассивная система охлаждения; эффективному теплораспределению способствует правильное расположение 6 разъемов SATA 300 Гбит/с и одного разъема PATA-133. Материнская плата оснащена двумя полноразмерными слотами PCI Express x16 и четырьмя слотами PCI 2.2. Еще один небольшой разъем расположен под северным мостом. Он предназначен для подключения внешней звуковой карты Asus SupremeFX.
Отличительная особенность Commando – возможность увеличения частоты работы памяти до 1300 МГц (при номинальных 800 МГц), при этом напряжение на шине можно повышать до 3,45 В! Напомним, что сейчас лишь P5B Deluxe способна стабильно работать на 2,45 В.



БИТВА ГЕРОЕВ 2006

С внедрением дуэльного режима в Heroes of Might and Magic V появилась возможность проводить чемпионаты за один день, и анонс соответствующего мероприятия оставался лишь вопросом времени. О том, что компания Nival Interactive проведет соревнования под названием «Битва Героев 2006», стало известно уже через три месяца после релиза игры. Хотя и было неясно, успеют ли геймеры настолько освоиться с новым режимом 1x1, чтобы участвовать в турнире? Отборочные, которые проводились в сети интернет-центров Cafemax, развеяли все сомнения.
«Битва Героев 2006» сильно отличалась от рядовых киберспортивных чемпионатов. Участники, средний возраст которых около 20 лет, не расставались с толстыми руководствами и сосредоточенностью на лице. Страсти и азарт, конечно же, тоже присутствовали. Все участники отметили несомненные плюсы турнира: отличные призы, прекрасную организацию и возможность в неформальной обстановке пообщаться с разработчиками – к ним накопилась масса вопросов. Действительно, Nival Interactive при поддержке комьюнити «Лига Героев», которая стала техническим организатором мероприятия, смогла обеспечить более чем достойный уровень проведения турнира.
Финал чемпионата прошел в клубе 4GAME, где собрались, пожалуй, лучшие игроки России и СНГ. На плазменных экранах специально для зрителей демонстрировались бескомпромиссные сражения профессиональных «геройщиков», и сложно было остаться безучастным. В итоге сбылись предсказания самых опытных наблюдателей: Александр «Twaryna» Кравченко увез в Киев навороченный компьютер (в комплект к уже выигранному во время квалификации монитору). Москвич Алексей «Abver» Друнин получил материнскую плату от Gigabyte, а Михаил «Tarilariran» Матвеев из Санкт-Петербурга вернулся домой с мощной видеокартой. Наконец, Дмитрий «Malferte» Бобов получил приглашение на празднование десятилетнего юбилея Nival Interactive.









1 Главный приз достался киевлянину.

2 Abver, между прочим, неоднократный призер турниров по Warcraft III.

3 Какой чемпионат проходит без конкурсов.

4 Организаторский состав.



Спустя 15 месяцев Sally снова в Virtus.pro.

SALLY ВЕРНУЛСЯ В VIRTUS.PRO

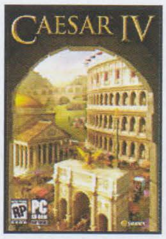
Неожиданная новость пришла перед Новым Годом из стана Virtus.pro – сильнейшей российской команды по Counter-Strike. Hooch, последнее за более чем 15 месяцев приобретение «Виртусов», покинул клан. Вместо него в состав вернулся Sally, с которым москвичи стали чемпионами ACON5 и бронзовыми призерами ESWC 2004 Grand Final. Далее официальное заявление капитана VP: «Virtus.pro всегда работали, пожалуй, с самым стабильным составом в России, мы нечасто решались на замены, потому что умеем и желаем понимать друг друга и при этом стремимся к единой цели. Кандидатур же на замену Dmitry B. было немного, и Витя оказался наиболее подходящей из них. Причин было несколько, в том числе и очевидные для многих снайперские способности Вити, а также тот факт, что этот игрок уже был в составе Virtus.pro, и вместе с нами проходил через многие сложности и приходил ко многим победам. Уверен, что адаптация состава пройдет очень быстро».

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с ASUS Autumn 2006, а также результаты ASUS Autumn 2006.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

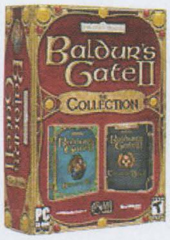
ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент



Caesar IV

1820 р.



Baldur's Gate 2: The Ultimate Collection

1260 р.



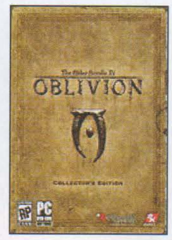
Command & Conquer: the First Decade (US)

1960 р.



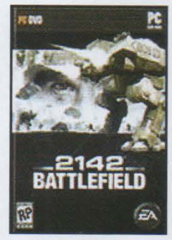
Devil May Cry 3: Special Edition

1400 р.



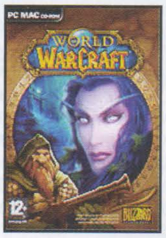
Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition

2800 р.



Battlefield 2142 (DVD-ROM)

560 р.



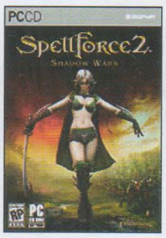
World of Warcraft (UK Version)

1120 р.



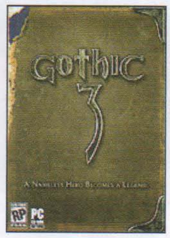
Prey (US)

2100 р.



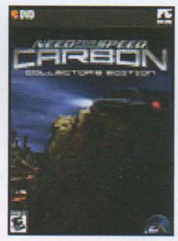
Spellforce 2

1960 р.



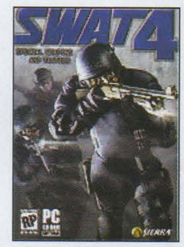
Gothic 3 (US)

2240 р.



Need for Speed Carbon Collector's Edition

1960 р.



SWAT 4

1568 р.

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Address СИ://НОВОСТИ.MMORPG/227

НОВОСТИ MMORPG


3


1


2



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Firefly – MMORPG из телевизора

Фанаты уболтали-таки Fox.

Firefly – название коммерчески неудачного, но культового в узких кругах телесериала, закрытого компанией Fox после показа первых 11 серий еще в 2002 году. С тех пор поклонники «настоящей фантастики», известные как Browncoats, пишут петиции и требуют вернуть сериал на экраны, называя Firefly «продолжением великого Star Trek в 21-м веке». Теперь их желание исполнится, правда в несколько ином виде. Firefly вернется, но не на экраны телевизоров, а на мониторы компьютеров. Разработчиком MMORPG станет Multiverse (**http://www.multiverse.net**), которой Fox предоставила все необходимые права. Выбор в пользу Multiverse обусловлен, прежде всего, тем, что эта компания разработала и успешно распространяет бесплатную клиент-серверную платформу для создания многопользовательских онлайновых игр и миров. В частности, она будет использоваться в проектах Dark Horizons: The Awakening (**http://www.dhuniverse.com**), Force of Arms (**http://www.forceofarms.com**), Black Ice Tales (**http://www.blackicetales.com**) и еще примерно в десятке других. Скриншоты из этих игр могут дать представление об уровне графики и интерфейсе грядущей Firefly.

Отметим, что бизнес-модель Multiverse очень привлекательна для независимых разработчиков. Помимо того что вы получаете готовую и бесплатную платформу для своей MMORPG, Multiverse берет на себя еще и ее обслуживание, и осуществление всех денежных транзакций, оставляя себе всего 30-50% дохода (обычно лицензиар забирает 80-92%). Ну а пользователь, установивший клиентскую часть любой из игр на платформе Multiverse, получает доступ ко всем проектам, созданным на базе этого программного обеспечения.

2 The Continuum: на старт, внимание...

Онлайновые «Герои меча и магии»?..

Чикагские разработчики из Seven Lights объявили о выходе в начале 2007 года их первого проекта для PC с коротким и емким названием The Continuum (**http://www.thecontinuum.com**). Новая MMORPG представляет собой сплав классического варгейма, карточных игр в духе Magic: The Gathering и RPG, в которой развитие персонажа происходит как за

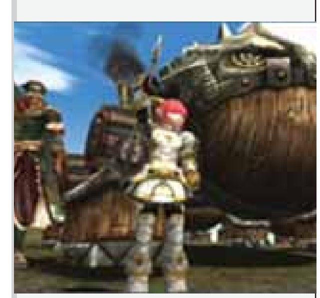
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Киберпанковский Neocron 2 (**http://ng.neocron.com**) вовсю готовится к выходу дополнения под названием Evolution 2.2. Для привлечения внимания выложен для загрузки бесплатный FPS Neocron Arcade, действие которого разворачивается во вселенной Neocron'a. Также один из серверов, Neptune, «переоборудован» под тестовый. Все подписчики игры могут переселить туда персонажей и опробовать новые опции версии 2.2.



Sony Online Entertainment предложила 7 дней бесплатной игры в EverQuest II в образе феи (новая раса из последнего дополнения Echoes of Faydwer, **http://everquest2.station.sony.com/promotions/playthefae**). Чтобы стать Fae и вволю попутешествовать по EverQuest II, кредитка не нужна. Однако необходимо зарегистрироваться, скачать и установить клиент. Путешествие начнется в городе Kelethin.

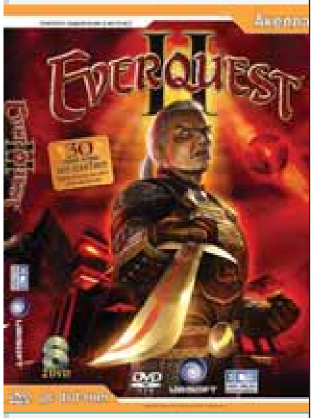


Interlude gameplay movie, 206-мегабайтный ролик, выложен на сайте Lineage II (**http://www.lineage2.com/**

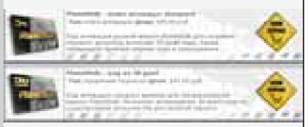
Go

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

pds/pds_movie.html). Нам предоставлена возможность взглянуть на новые земли, монстров, потусторонних помощников и прочие прелести грядущей Lineage II: The Chaotic Throne.



«По билету в Забытые Королевства – бесплатный тур по EQ II!» Весьма подходящий подарок адептам ролевых игр – при покупке локализованной Neverwinter Nights 2 вы получаете диск с пробной русской версией MMORPG EverQuest II. Увы, бесплатно наслаждаться красотами фэнтези-вселенной разрешено лишь в течение 14 дней.



В связи с участившимися случаями покупки кодов активации и продления аккаунта русскоязычных EverQuest II и PlanetSide с помощью фальшивых кредитных карт и их последующей перепродажей, настоятельно не советуем приобретать коды у третьих лиц. Аккаунты всех, продливших подписку с помощью таких кодов, забанены. «Акелла» рекомендует покупать ключи продления и активации только у официальных распространителей.

4



счет сбора, обмена/покупки различных артефактов, так и путем набора опыта и оплаты услуг тренеров.
Основа сценарной линии The Continuum – одноименный фэнтези-комикс (его можно загрузить с сайта игры), в котором рассказывается, как оказавшиеся на одной планете пришельцы из разных миров сражаются между собой за право выжить. Заявлено, что после запуска игры действия игроков окажут непосредственное влияние на развитие сюжета.
В том, что игра появится в оговоренные сроки, убеждают выложенные на сайте скриншоты (уже с интерфейсом и разными особенностями геймплея), а также начавшаяся регистрация кандидатов на закрытое бета-тестирование The Continuum.

3 Perfect World – национальная MMORPG

Китайцы объединятся в Лучшем из Миров.
И снова дежавю – еще одна азиатская MMORPG идет покорять Запад. На сей раз это китайская Perfect World (**http://www.wanmei.com/en/wmgj.htm**), весьма успешная 3D MMORPG с более чем 30 миллионами подписчиков в Китае, Корее и Японии.
Игра использует собственный движок, фэнтезийный антураж (основанный на китайских же легендах и сказках) и, в силу почтенного возраста, совершенно не требовательна к «железу».
Важное достижение Perfect World – звание «Самой красивой MMORPG Китая».
Выход еще одной азиатской MMORPG на рынки США и Европы – событие в последнее время совершенно рядовое. Если бы не одно «но». Perfect World адресуется не коренным американцам, латиноамериканцам или европейцам, а исключительно китайской диаспоре, живущей в этих странах. Разработчики из Beijing Perfect World Co. Ltd. ваяют международную версию игры для того, чтобы «создать глобальный рынок игровых услуг для всех 1.5 миллиардов китайцев нашей планеты». А поскольку далеко не все китайцы, живущие за пределами родной страны, понимают иероглифы, то для воплощения амбициозных планов в жизнь разработчикам приходится выпускать универсальную англоязычную версию игры.

4 Age of Conan стал многоплатформенным

Теперь и на XBox 360.
Детище Funcom, завоевавшее немало хвалебных отзывов в СМИ, а также звание «Best MMO of E3», получило-таки одобрение от «Майкрософта». Зажегшийся зеленый свет означает, что в Age of Conan: Hyborian Adventures (**http://www.ageofconan.com**) смогут играть не только владельцы PC, но и обладатели Xbox 360 через службу Xbox Live.
В Funcom потирают руки. «Благодаря этому разрешению мы получили доступ к потенциально громадному рынку MMO геймеров», – заявляет исполнительный директор разработчика Тронд Аас (Trond Arne Aas). Сроки выхода Age of Conan на Xbox 360 не названы, зато уже есть намек, что консольная версия будет отличаться от компьютерной.

5



5 Dungeon Runners вербует геймеров...

...строя из них сетевую пирамиду.
«С помощью этой рекомендательной программы вы можете пригласить до четырех друзей, которые смогут играть совершенно бесплатно!» Такой, казалось бы, странный призыв с недавних пор украшает страницы сайта Dungeon Runners (**http://www.dungeonrunners.com**).
Почему «странный»? Ну, например, потому, что эта MMORPG и так относится к нашей любимой категории «free to download and free to play» (т.е. «бесплатно скачай и играй»). Выходит, в NC Interactive что-то напутали?
Увы, нет. Несмотря на кажущуюся общедоступность, попасть сегодня в Dungeon Runners непросто. Прежде всего, необходимо завести «главный аккаунт» на PlayNC (**http://www.plaync.com/us/account/**). Впрочем, он бесплатный и вопрос с его получением сводится к заполнению онлайновой регистрационной формы.
Вторая часть ключа, открывающего доступ в Dungeon Runners, – приглашение от игрока, уже имеющего доступ в эту MMORPG. С этим-то у российских геймеров как раз и может возникнуть загвоздка. Остается искать покровителей на форумах и в чатах...
Напомним, что отличительная особенность Dungeon Runners в том, что игра, по замыслу разработчика, одинаково хорошо подходит всем онлайновым геймерам. И тем, у кого на развитие персонажа выделено лишь 15 минут в день, и тем, кто готов сидеть ночи напролет. Для первых созданы «короткие» подземелья, прохождение которых займет четверть часа и, тем не менее, принесет нужное количество очков опыта и бонусов. А хардкорщики отправятся в особые катакомбы «длительного и сложного прохождения». СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.1
Final Fantasy XI	http://www.playonline.com/ff11us	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

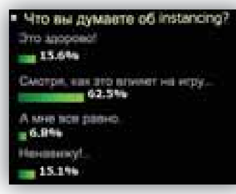
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.1
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	$2,50 (+0,11)
WoW	10 золотых	$0,58 (-0.06)
EverQuest 2	10 золотых	$0,50 (+0.01)

Вы заходите в подземелье, и игра загружает для вашей группы ОТДЕЛЬНУЮ копию пещеры, где кроме вас и NPC никого нет. Другая группа, которая входит в ту же область, попадет в их собственную копию подземелья. Понятно, что это позволяет разработчикам избавиться от «перенаселенности» и PKilling'а в популярных местах прокачки. Но не разрушает ли это единство игрового мира? Довольных и недовольных – поровну. Большинство же (62.5%) полагает, что разработчикам следует весьма осторожно пользоваться этим инструментом.

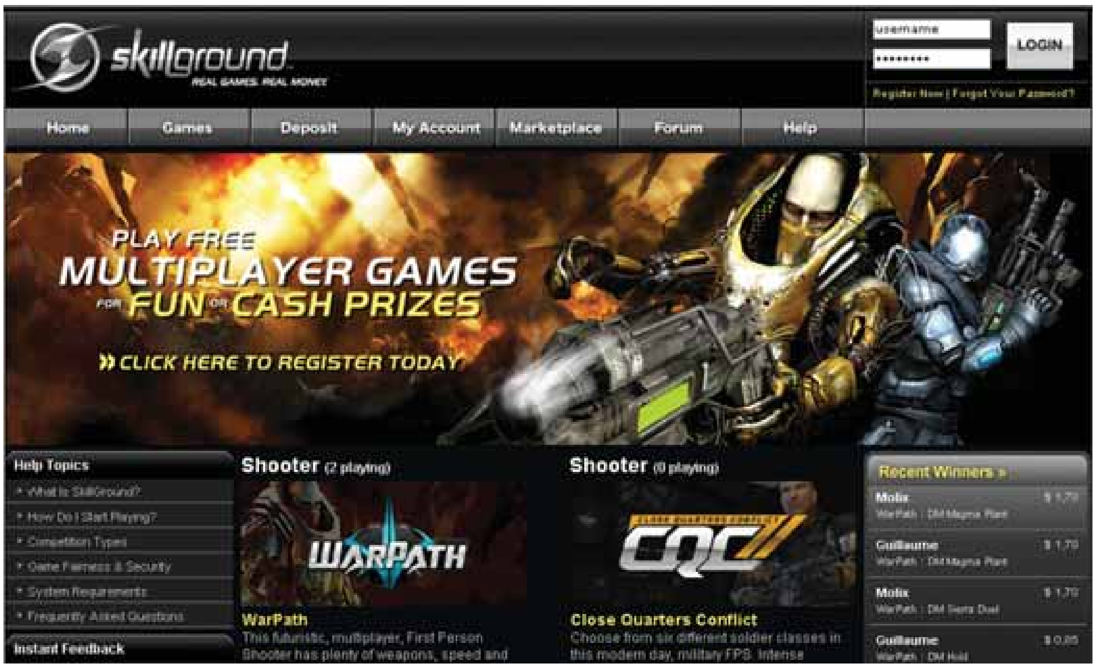
Источник: MMORPG.com, опрошено 8 386 человек.



Address СИ://ОНЛАЙН/НОВОСТИ_ИНТЕРНЕТА

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

SkillGround: реальные деньги за игры в Сети

SkillGround (**http://www1.skillground.com/sg/index.do**) пополнил число сетевых ресурсов, где за выигрыш в сетевой игре можно получить не моральное удовлетворение, а звонкую монету. В Сети хватает сервисов, где делают ставки и играют на деньги. Но обычно там предлагаются простенькие развлечения – карты, как на отечественном «Интернет-клубе Марьяж» (**http://www.pref.ru**), или нехитрые флэшки, как на зарубежном WorldWinner (**http://www.worldwinner.com**), где первый в рейтинге срывает весь куш.

Изюминка SkillGround в том, что играть «на деньги» предлагается не во всякую ерунду, а во «взрослые игры». Правда, все они изданы владельцем новой службы, Groove Games, но при этом вполне играбельны – шутеры WarPath и Close Quarters Conflict, файтинг Kung Fu: Deadly Arts и гонки L.A. Street Racing.

Сами игры, новые уровни, заплатки устанавливаются сами собой, достаточно скачать и проинсталлировать загрузчик SkillGround Game Manager. Зарегистрированному пользователю разрешена ничем не ограниченная бесплатная игра, а как почувствуете себя мастером, можете переключиться на платный аккаунт, внести аванс (хотя бы $3) и начать зарабатывать (или проигрывать).

Пока что самый популярный вид азартного развлечения – WarPath. Типичный размер ставки в дуэльных поединках и DeathMatch – $0.85-1.70. За вывод денег со счета взимается небольшая плата (менее $2), это и есть заработок сервиса.

Иран закрыл доступ к лучшему видеосервису

Иранские интернетчики, попытавшиеся достучаться до любимого видеоресурса YouTube.com (**http://www.youtube.com**), вместо привычного интерфейса увидели до боли знакомое: «в соответствии с законодательством Исламской республики Иран, доступ к этому сайту запрещен».

Таким образом, один из самых популярных веб-сервисов пополнил собой многостраничный черный список, составленный защитниками завоеваний исламской революции, с целью оградить жителей страны от тлетворного влияния Запада. Поводом к запрету стало, как сообщает сетевое издание Internet.ru, размещение на нем видеороликов, снятых местными оппозиционерами. То и дело всплывающие на YouTube.com клипы иранской попсы, не желающей призывать молодежь на борьбу с мировым империализмом, очевидно, тоже были приняты во внимание.

Напомним, что в октябре 2006 года Иран занял достойное место в подготовленном «Репортерами без границ» списке «врагов Интернета». В их число также входят Северная Корея, Китай, Куба, Мьянма (Бирма), Саудовская Аравия, Сирия, Тунис, Туркменистан, Узбекистан, Вьетнам и Белоруссия.

Хроника ICQ: троян в обмен на пароль

Незадолго до нового года, в конце ноября приключился очередной глобальный «обвал» ICQ. Начался он с «бомбежки» юзеров ссылками на зараженный сайт. Открыв страничку, владелец ICQ приобретал вряд ли нужный ему «троян», но терял свой аккаунт, у которого сам собой менялся пароль. Дальше с «номера» незадачливого сетенавта рассылались сообщения на русском языке с красиво поданной просьбой взглянуть на созданный «специально для тебя flash-ролик».

Тот, кто откликался на сообщение уважаемого человека из контакт-листа, попадал в ту же ловушку. Спустя час-другой он обнаруживал, что его ICQ используется на другом компьютере, а пароль теперь другой. Ближе к 19 часам по Москве сайт www.icq.com перестал работать, а подключиться к службе никто не мог – хотя счастливчики, доселе «висевшие» в онлайне, вполне могли общаться между собой.

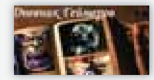
К утру полную работоспособность ICQ восстановили, а массовые атаки прекратились. Тем не менее, многие умудрились получить на свою голову вирус и утратить пароль. Те, кого, судя по письмам, все еще беспокоит эта беда, могут воспользоваться советами автора нашей рубрики С. Штепы:

1. Удалите папки со всеми ICQ-клиентами, сохранив файл с контакт-листом, а затем очистите реестр Windows от следов ICQ.
2. Осуществите полную проверку жесткого диска на вирусы, найдите и удалите злосчастный «троян».
3. Заново установите ICQ.
4. На страничке https://www.icq.com/password/ попробуйте восстановить пароль. Если при регис-

БЛОГОСФЕРА

«Дневник Геймеров»

http://blog.gameguru.ru



Кому читать/писать:
«конкретным фанатам» одной Великой Игры, алчущим общения с такими же ненормальными игроманами.

«Дневник Геймеров» – один из последних проектов GameGuru.ru, сайта, где наряду с обзорами игр и кодами/читами, встречаются No-CD («отучалки» от диска) и генераторы CD-KEY'ев. Новый игровой блог задумывался как место, где фанаты компьютерных игр делятся друг с другом всякими «штуками», которые нашли в Сети. К публикации и обсуждению предлагаются новости, свежие скриншоты и ролики или какой-то востребованный файл, который сложно найти. Для повышения качества текстов разработана система отбора «авторов Блога». Чтобы им стать, вас, прежде всего, должен порекомендовать один из уже зарегистрированных участников блога. Он считается «наставником» и отвечает своим логином за ваши проступки.

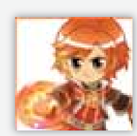
У наставничества свои ограничения: зарегистрированный пользователь может порекомендовать не более 10 человек. Новый автор, в свою очередь, тоже может дать доступ 10 участникам, но лишь после того, как им будет оставлено 50 записей в блоге. «Наставников» «Дневник Геймеров» рекомендует искать на своем форуме.

И это еще не все. Статус автора блога дается не навсегда, его надо подкреплять неустанным трудом, не менее чем одним сообщением в неделю. Для этого, полагает администрация проекта, «вы должны быть фанатом хотя бы одной какой-то игры, в которой вы разбираетесь и по которой вы отслеживаете всю информацию для себя, а на блоге делитесь ею с другими пользователями». Так что бездельник быстро переходит из разряда писателей в разряд читателей, а его «наставник», в свою очередь, получает желтую карточку. А дальше, как в футболе, две желтые карточки приводят к удалению.

Таким образом, «Дневник Геймеров» создал все условия, чтобы в нем была востребованная информация, сгруппированная по играм, файлам и жанрам. Что же получилось в реальности? «Местами густо, а местами пусто». Жесткий отбор авторов привел к тому, что их в блоге раз-два и обчелся. Зато те, что есть, действительно активны. Хорош раздел «Взгляд геймера», очень удобна для поиска информации опция «Читать по темам» (записи структурируются по ключевым словам). Остальные разделы умирают или уже мертвы. Так что «писатели-фанаты», алчущие «фанатов-читателей», могут попробовать прописаться в этом блоге. А всем остальным стоит заглядывать сюда время от времени, проверяя, не обрело ли наконец интересное начинание второе дыхание.

«Избушка дедушки Врена»

http://darkwren.livejournal.com



Кому читать:
тем, кто наивно полагает, что главный редактор такой же человек, как и все.

Вы нас просили, и мы идем на это. На суд читателей выносятся сетевые дневники «наших» – тех, кто работает над журналом. Первая жертва общественного внимания – главный редактор. Нам за него не стыдно, 1200 записей и почти 20 тысяч комментариев лишь подтверждают – человек горит на работе. Пара слов о чувствах, несколько строк о быте, остальные 95% заметок – об играх, индустрии и персоналиях. И в таком темпе – все четыре года существования ЖЖ. Это круто…

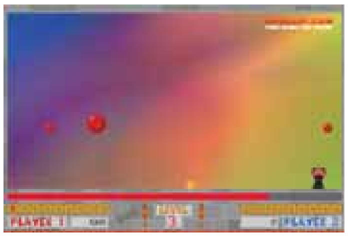
Мини-игры. Наш выбор

МЫ ЗАВЕРШАЕМ ОБЗОР САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ МИНИ-ИГР РУССКОЯЗЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПОРТАЛОВ РОССИИ И СНГ: KM.RU «ИГРЫ», «ИГРОДРОМ», OURGAMES.RU, NOGAME.RU И ДР. НАПОМНИМ, В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ В ОБЗОР ПОПАЛИ ЛУЧШИЕ ИГРЫ, ВЫБРАННЫЕ ГЕЙМЕРАМИ. УВЫ, ПОЧТИ ВСЕ ОНИ НЕ РОССИЙСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ.

«ДЬЯВОЛЬСКИЕ ШАРЫ»

http://www.miniclip.com/games/bubble-trouble/en

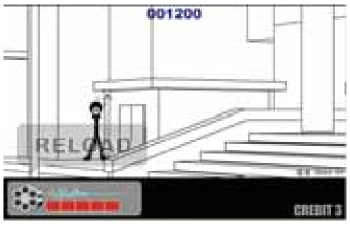
Рейтинг игр KM.RU находится по адресу http://www.km.ru/game/rating.asp. Упорядочьте их по «Средней оценке» и вы узнаете, что лучшая (4.79 баллов из 5) – это «Дьявольские шары» 4-летней давности. Сбиваем шары пробелом или мышкой, стараясь увернуться от всех осколков.



XIAOXIAO #4

http://www.roja.ru/flash.view.21.html

3.85 балла из 5.216 отзывов пользователей, комментарии разнятся от восхищения до «ацтоя». Тем не менее, попробовать эту затягивающую забаву надо – игры этой серии стали настоящей классикой «бойцовых» флэшек. Суть проста – перебить всех-всех гангстеров.



RACING

http://www.nogame.ru/game/gonk/racing.htm

На NOgame.ru популярность игр оценивается ежечасно. Гонки – частый гость «часового рейтинга». В версии, предложенной вашему вниманию, не нужно вписываться в повороты трассы. Наоборот, вы мчитесь к финишу на всех парах, но надо обогнать соперника и успеть затормозить.



MARIO ADVENTURE 2

http://www.ourgames.ru/games/9/8/036289.html

На каком основании составлен рейтинг Ourgames.Ru, не совсем понятно. Но нинтендовский Mario, король видеоигр, стал номером один вполне заслуженно. Особых отличий от консольной версии вы не найдете – проходим уровни, собираем монетки и бонусы, избегаем ловушек.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(51 тыс. записей/день, +1 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(36 тыс. записей/день, +5 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(12 тыс. записей/день, -2 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(12 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(3 тыс. записей/день, -1 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Jamango	http://jamango.ru	(1 тыс. записей/день, new!)

трации вы указывали запасной e-mail, то это непременно получится. Не указывали – увы, придется регистрироваться заново.

Сегодня 78% пользователей Интернета предпочитают ICQ другим интернет-пейджерам, а 45% обитателей сети пользуются «Аськой» постоянно. Так что мораль сей басни такова: получив «интересную ссылку» от уважаемого человека, не торопитесь ее открывать.

ICANN хоронит домены

На состоявшемся 8 декабря 27 международном совещании Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN, **http://www.icann.org**) в Сан-Пауло (Бразилия) среди прочих остро обсуждался вопрос об отмене некоторых доменных суффиксов. В том числе тех, что принадлежали государствам, которых уже нет на политической карте мира.

Действительно, некоторые домены, вроде принадлежащего Великобритании .gb (от Great Britain), не пользуются популярностью, и в них уже много лет не регистрируются сайты (вместо .gb все используют .uk – United Kingdom). Та же история и у островного государства Восточный Тимор. Вместо «старого» .tp, где все еще остается 150 тысяч сайтов, тиморцы предпочитают новый вариант суффикса – .tl. Но раз есть государство, с которым можно обсуждать отмену суффикса, ICANN не так уж и сложно устранить недоразумение.

Однако существуют домены, принадлежащие «погибшим» странам – Чехословакии (распалась на Чехию и Словакию), Югославии (теперь Сербия и Черногория), ГДР (Восточная Германия объединилась с ФРГ) и, наконец, Советскому Союзу (СССР распался на Россию, страны СНГ и Прибалтику). В принципе, с .cs, и .dd меньше всего хлопот, так как регистраций новых доменов в последние годы там не было и упразднить их можно без особых разбирательств.

А вот с югославским .yu и доставшимся в наследство России .su, картина иная. Тут размещено немало сайтов, а в зоне .su с конца 2002 года и по сию пору продолжается регистрация доменных имен. Более того, домен в этой зоне стоит в несколько раз дороже, чем в .ru! Сегодня в .su насчитывается более 5 тысяч доменов второго уровня, скорость роста «советских» доменов доходит до 40-45% в год, и потому их регистрация – неплохой бизнес. За последние 10 лет число доменов первого уровня в Интернете только росло (появились .eu, .info, .travel и т.п.), и теперь их 265. Но если ICANN добьется права на «закрытие», то доменов станет меньше, равно как и прекратится странный бизнес на доменных суффиксах несуществующих стран.

Настоящему сетеману не прожить без Интернета и пары дней

Ученые из Стэдфорского университета, опросив более 2500 человек, обнаружили, что 14% людей испытывает зависимость от Интернета, сообщает сетевое издание Webplanet (**http://webplanet.ru**). Из всех опрошенных две трети – страстные пользователи Сети, при этом 6% из них признались, что увлечение онлайном ухудшило их отношения с окружающими, а 14% заявили, что им очень сложно провести без Интернета даже пару дней. 3.7% думают об Интернете даже тогда, когда находятся в оффлайне, а 12.4% отмечают, что слишком часто проводят в Сети больше времени, чем намеревались. Речь идет не только об увлечении порносайтами или онлайновыми казино, но и о постоянной потребности писать в блог или проверять каждые 5 минут почту.

Говоря о причинах зависимости, исследователи отмечают, что ей в основном подвержены те, у кого не все в порядке в оффлайне. Например, человек может часами сидеть в Сети, если у него трудности с общением лицом к лицу с другими людьми. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 8.0

SISSYFIGHT 2000

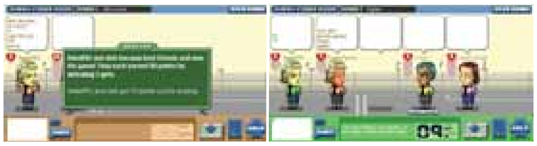
- ЖАНР: многопользовательская пошаговая социальная action
- РАЗРАБОТЧИК: ERIC ZIMMERMAN, MARISA BOWE
- ОНЛАЙН: HTTP://WWW.SISSYFIGHT.COM

SiSSYFiGHT 2000 – игра-обманка. За трэшевой графикой, незатейливым чатом и примитивным действием скрывается одна из самых популярных «терапевтических» игр для помешанных на карьере американских интеллектуалов. Как говорит один их главных разработчиков, Эрик Циммерман, «детские игры зачаровывают, потому что в своей основе они извращенны и насильственны, такова же и SiSSYFiGHT 2000». Доценту Парсоновской школы дизайна и Нью-Йоркского университета можно верить, тем более что популярность этой забавы не спадает. За считанные дни после появления SiSSYFiGHT 2000 обрела более 20 тысяч подписчиков. Столь удачным стартом может похвалиться не каждая современная MMORPG. Да и за минувшие 6 лет об извращенной игре не позабыли, и на последнем оставшемся в строю сервере всегда отыщется десяток-другой готовых к бою «противных девчонок». Не обольщайтесь насчет словца «девчонки»: соперники по игре, естественно, могут быть любого пола (женского, мужского и среднего).

Цель – низвести соперниц, маленьких школьниц, до уровня жалких плакс, сведя их самооценку с 10 пунктов до нуля. Для этого в пошаговом режиме мы царапаемся, оскорбляем и хватаем друг друга, а также защищаемся и лижем конфету на палочке (что восстанавливает очки самооценки).

Правила довольно сложны (обязательно изучите FAQ и Strategy guide!), если говорить просто, то сделано все для того, чтобы выиграть в одиночку было невозможно. Скажем, сильнейший удар – «облыжное обвинение» – понизит самооценку выбранной жертвы лишь в том случае, если на нее «покажут пальцем» не менее двух игроков. Как же этого добиться? Либо случайным совпадением, либо осознанным усилием – по договоренности в игровом чате или вне его (по ICQ и т.п.) о скоординированных действиях. Кстати, такой сговор читерством тут не считается, карается лишь «мультиаккаунт», но и вы в любой момент можете попасть под столь же массовую атаку – за неудачный псевдоним, вызывающее поведение или слишком высокий рейтинг.

Заветные Brownie points приносит простое участие в поединке и тем более победа, главное «досидеть» битву до конца, иначе – ничего. Участие в сражении – это лишь 10 очков, а вот победа даст куда больше, особенно если девчонка, доведенная до слез, стояла выше в рейтинге. Учет очков в SiSSYFiGHT 2000 это вообще отдельная история: ведется и глобальный TOP за все годы, и месячный, и еженедельно обнуляемый семидневный рейтинг. Так что и новичок, и ветеран имеют равные шансы вывести свою нехорошую девчонку в лидеры.



Address СИ://ОНЛАЙН/СТАТЬ_СЕТЕВЫМ_ГАЛЕРИСТОМ

Стать сетевым галеристом





Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Отечественный photofile.ru изящен, но обилие рекламы портит благостную картину.

2 Скупой дизайн imageshack.us смотрится на удивление неплохо и функционально.

3 Flickr.com минималистичен, но не примитивен.

4 Photobucket.com – восходящая звезда в сфере хостингов для фотографий.

Цифровая фотография на пике моды. На то есть много причин, и главная из них – всеобщая доступность «цифровиков». В самом деле, если человек может купить простую «мыльницу» и платить за пленку, то неужели он не насобирает еще пару сотен долларов, в будущем здорово сэкономив на использовании фотоаппарата? Насобирает, если захочет. А уж о современных мобильных камерофонах с разрешением в 1-5 Mpix и говорить нечего.

Но вот положение: снимки имеются, желание показать их честному народу, в том числе и сетевым камрадам, тоже есть. Что делать? Вестимо, разместить фотографии в одной из многочисленных сетевых галерей.

Простота и функциональность

Самый, пожалуй, популярный профильный ресурс – Imageshack (**http://www.imageshack.us**), который, что самое странное, начал работать со сбоями аккурат за час до написания обзора. Надеемся, это ненадолго.

В чем преимущества ресурса? Главное – простота. Здесь не нужно регистрироваться, вводить ник и пароль, указывать e-mail и так далее. Достаточно указать, где на жестком диске лежит фотография, и нажать кнопку «host it!». Взамен вы получите прямую ссылку на фотографию и ее же, вставленную в теги, предназначенные как для форумов на основе PHPBB, так и для обычных сайтов на HMTL. Скорость работы неплохая, интерфейс – удобный. Недостатки, впрочем, тоже имеются. Сайт неустойчив в работе, и то, что он ужасно тормозил во время написания этих строк, – мелочь. Изображения почему-то хранятся не то что не вечно, а всегда по-разному – то месяц, то два. Наконец, максимальный размер снимка – 1.5 Мбайт. Для тех, кто увлекается мобилографией (см. врезку), это ограничение несущественно, но как быть профессиональным фотографам, плоды трудов которых даже в формате JPEG нередко занимают до 5 Мбайт?

Кстати, на Imageshack все же можно зарегистрироваться, но делать это необязательно. «Официальный» юзер получает возможность хранить фотографии не отдельными труднозапоминаемыми ссылками, а целиком, в «альбомах». Для показа друзьям – самое оно.

Известный отечественный ресурс «Фото файл» (**http://www.photofile.ru**) в последнее время несколько снизил качество работы. Начнем с того, что его сервера часто перегружены настолько, что сайт вообще не открывается. Или работает, но с черепашьей скоростью. Кроме того, смущает обилие рекламы и большое потребление трафика: идея публиковать по одному снимку из каждого альбома, представленного на странице, кажется не самой разумной.

Не пугайтесь мобилографии!

В эру повсеместного внедрения Web 2.0, когда блоги и сетевые сообщества популярнее печатных СМИ, желание обмениваться информацией с другими пользователями становится чуть ли не манией. В результате многие тратят на сетевые дневники по несколько часов в день, публикуя в них записи и, конечно же, фотографии.

С появлением первых, еще несовершенных камерофонов (мобильных телефонов со встроенными камерами) жажда делиться свежими снимками достигла апогея, и был придуман специальный термин – «мобилография». Wikipedia трактует его так: «мобилография – разновидность фотографического искусства, при котором в качестве инструмента используются электронные приборы со встроенной цифровой фотокамерой, первоначально не предназначенные для профессиональной фотосъемки, такие как мобильные телефоны, карманные персональные компьютеры, компасы, бинокли, зажигалки и тому подобное». Что может быть лучше и проще, чем во время прогулки сфотографировать нечто интересное (например, красивый пейзаж или какое-то уличное выступление) с помощью смартфона, потом, стоя на свежем воздухе, разместить изображение на сайте-галерее и тут же опубликовать ссылку на нее в своем блоге? Не стоит оставаться вдалеке от этого явления, иначе идеологически вы безнадежно отстанете от продвинутой сетевой публики. Так что покупайте телефон с камерой, изучайте обзор сайтов-галерей и приобщайтесь! Только учтите: с мобильного довольно трудно опубликовать фотографию в Сети ввиду невозможности открыть соответствующие ресурсы. КПК подойдет куда лучше.

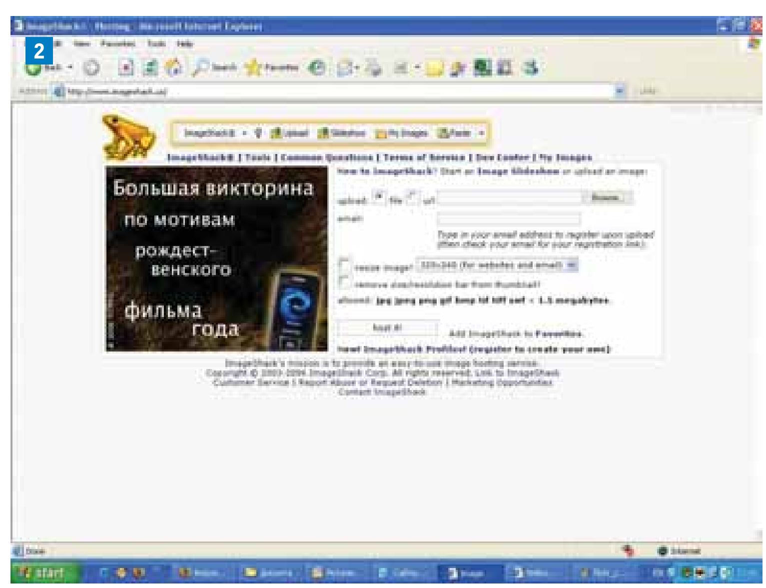
И последнее. В прошлом году известная украинская хип-хоп группа «ТНМК» сняла клип... при помощи шести телефонов Nokia N90. Получилось на удивление хорошо – http://tnmk.com/videos/16-TNMK-Zabuv.avi.

И вот тому подтверждение: не так давно, исследуя содержимое «Фото файла», я наткнулся в одном из «общих» разделов на альбом, слева от которого, на «превьюшке», были… мужские половые органы. Приятного, сами понимаете, мало, а модераторам, которые столь неповоротливы, строгий выговор.

Но в остальном сайт очень неплох. Здесь собирается большое русскоязычное сообщество, обсуждаются самые красивые фотографии – есть что почитать, есть с кем пообщаться! Да и снимки разместить довольно просто: можно, как и на Imageshack, воспользоваться быстрой загрузкой (лимит – десять фотографий общим объемом до 10 Мбайт), а можно зарегистрироваться, чтобы получить доступ к дополнительным функциям – например, выставлению пароля на альбомы. Словом, желающие обсудить фотографии со своими соотечественниками просто обязаны добавить «Фото файл» в «Избранное»! Несмотря ни на что.

Своеобразным подобием «Фото файла» является сверхпопулярный среди англоязычной аудитории Flickr (**http://www.flickr.com**), дочерний ресурс Yahoo. На нем для размещения сним-







Еще ссылок? Возьмите!

Описать в одном обзоре все достойные сайты никогда не получится, так что вот вам ссылки на другие полезные ресурсы:

http://www.photosight.ru
http://www.myphotofile.ru/main.php
http://www.photoline.ru
http://www.freeimagehosting.net
http://www.theimagehosting.com
http://imagecloset.com

ков непременно требуется регистрация. Функциональность неплохая, но ничем особенным не выделяется. Фишка сайта в другом: здесь есть отлично реализованный поиск по фотографиям. Найти снимок, скажем, нужного человека не представляет никакого труда. Пройдите, например, по следующей ссылке (**http://www.flickr.com/search/?q=George+Bush**) и убедитесь сами. Правда, там больше карикатур, чем фотографий, но в случае с президентом США это логично, не так ли?

Категория «чуть хуже»

Перейдем к немного менее качественным, но заслуживающим внимания ресурсам.
Photobucket.com (**http://photobucket.com**), который в последнее время неуклонно прибавляет в популярности, скоро, наверное, обгонит и Flickr. Причин несколько. Во-первых, поиск тут вы-полнен на самом высоком уровне. Во-вторых, сервис – тьфу-тьфу-тьфу – очень надежен. Я ни разу не видел, чтобы он не работал! По мне – впечатляющий результат.
Кроме того, тут можно размещать не только фотографии, но и видеоролики, что делает Photobucket.com просто незаменимым ресурсом для любителей делиться свежеснятым материалом.
Одно «но» – регистрация обязательна. Серьезной помехой это, впрочем, не назовешь.
Популярность ресурса Фото@Mail.Ru (**http://foto.mail.ru**) лично меня удивляет. Здесь нет ничего любопытного. Для размещения фотографий нужно зарегистрироваться; скорость загрузки фотографий невысокая, хотя случаев, когда сервис вообще не работал, я не помню. Интерфейс не самый удобный, дизайн испорчен обилием рекламы. Интересных фотографий почти нет. Совсем не понимаю, почему на этом сайте так много пользователей размещает фотографии. Все-таки есть и куда лучшие варианты… СИ



Открытые бета-тесты января

В СЕГОДНЯШНИХ ОТКРЫТЫХ БЕТА-ТЕСТАХ НАС ЖДУТ ДВЕ MMORPG И ОДНА ВЕСЬМА СТРАННАЯ ОНЛАЙНОВАЯ ЗАБАВА, ЖАНР КОТОРОЙ НЕ СЛИШКОМ ЧЕТКО ОПРЕДЕЛИЛИ САМИ РАЗРАБОТЧИКИ (СПЛАВ ПОШАГОВОЙ СТРАТЕГИИ И RTS). ПО НАШЕМУ МНЕНИЮ, ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ОНЛАЙНОВАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ RTS С УПОРОМ НА ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ. НО КАК БЫ ТО НИ БЫЛО – ЭТО БЕССПОРНО САМАЯ ВЕСЕЛАЯ ИГРА ОБЗОРА!



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Trickster Online: Links to Fantasy

Ну вот и дождались, Ntreev USA Inc. официально завершила открытое бета-тестирование MMORPG Trickster Online: Links to Fantasy (**http://www.tricksteronline.com**) и объявила о скором выходе английской версии. Она, естественно, будет основана на текущей, японской версии.

Эй, если все закончено, спросите вы, то почему мы сообщаем о Trickster Online в обозрении открытых бета-тестов? Друзья, лишь потому, что бета-тестирование… продолжается и испытания теперь проходит новая версия клиента. Что просто замечательно – в эту фазу теста не допущены (отсев по IP) геймеры из Японии, Кореи, Китая, Тайваня, Макао и других стран Дальнего Востока! Так что работа центрального сервера должна стать более устойчивой, а новичкам будет легче приспособиться.

В этой бесплатной двухмерной MMORPG, графика которой напоминает о ролевиках 90-х годов прошлого века, нам предлагается играть за персонажа-зверушку. Из интересных опций – два режима битв (Cavalier и Giuvanni) с разными правилами на специальных колодах карт. Что интересно, в картах действует система Combo – особо сильных сочетаний, дающих дополнительный бонус.

Если вы побеждаете в карточном матче из 4 раундов, то получаете очки опыта, новые карты, предметы и деньги. Не менее забавно и «Бурение» (Drill), которое заменяет обычные поединки. Вы можете вооружиться буром и отправиться на поиски запрятанных под землей сокровищ, за что также даются очки и материальное вознаграждение.

В общем, Trickster Online: Links to Fantasy – рай для тех, кому надоело истребление монстров и кто готов существенно расширить свой онлайновый ролевой опыт. Главное не зацикливаться на графике, а постараться проникнуть в насыщенное игровое содержание этой MMORPG. Кстати, по мере продвижения открытого тестирования, в игру добавляются новые опции (например, клановая система), и, возможно, вы застанете появление еще каких-то опций.

Клиент игры тянет на 450 Мбайт, системные требования – Pentium III, 256 Мбайт RAM, любой видеоускоритель.

Bang! Howdy

«От создателей Puzzle Pirates! Сногсшибательный гибрид пошаговой стратегии и стратегии в реальном времени! Действие разворачивается на просторах прерий Дикого Запада!» Полагаю, так или как-то очень похоже будут рекламировать эту многопользовательскую онлайновую игру после релиза.

А пока Bang! Howdy (**http://www.banghowdy.com**), полную жаргона американских ковбоев онлайновую стратегию, можно тестировать в режиме open beta. Игра и в самом деле очень забавна. Вы управляете не только своим персонажем, но и маленьким отрядом из живых и механических людей-функций, так называемых regular Units и Big Shot'ов: артиллериста, пулеметчика, робота-бомбометателя и т.д. Первые выдаются «под миссию», а вторые сопровождают нас постоянно. Собственно, в прокачке и придании Big Shot'ам уникальных функций и заключается основной – тактический – смысл игрового действия Bang! Howdy. Чем более продвинутый и функциональный отряд, тем разнообразнее тактика, больше побед, выше место в рейтинге. Бои проходят в реальном времени (как в RTS) на относительно небольших картах (аренах) и подразделяются на рейтинговые (Ranked Games) и «все остальные». Очки (nagget, damage и бонусные), полученные после поединка, учитывают нанесенный противнику урон и захваченные бонусы. В Bang! Howdy есть что-то вроде экономики – новую экипировку и оружие можно покупать. Поначалу освоиться со всем этим хозяйством, включая управление, не так просто, потому обязательно прочтите раздел форума «List of Keys, Bonuses, Cards».

Для тестирования Bang! Howdy загружать ничего не надо, используется приложение на Java. Несмотря на статус беты, глюков не много, в основном трудности создают старые (PCI и AGP) видеокарты. Разработчики рекомендуют применять любой PCI-E адаптер с не менее чем 128 Мбайт RAM и классом не ниже Radeon X1300.



Pirate King Online

В 20 номере за прошлый год мы уговаривали не пропустить открытый бета-тест забавной Pirate King Online (**http://www.piratekingonline.com**). В этой «морской» и «пиратской» MMORPG до 15 уровня растем на берегу, а после этого строим корабль и выходим в море. Морские бои – это «наше все». В игре всего 4 базовых класса, а вот типов кораблей, как минимум, девять (для персонажей по 45 уровень), и каждый может быть модернизирован игроком по своему вкусу (двигатель, вооружение, броня и т.д.). Об остальных прелестях Pirate King Online (собственный остров, крафтинг, субклассы, строительство и т.п.) распространяться не будем – полистайте подшивку или загляните на наш сайт.

К настоящему моменту неурядицы с лагами и падением серверов успешно разрешились, и игру можно смело скачивать и пробовать. Клиент игры – 363 Мбайт, наконец-то объявлены и рекомендуемые требования к «железу» – Pentium IV 2.4 ГГц, 512 Мбайт RAM и видеокарта не хуже ATI 9200/Nvidia FX5200. СИ





1 Основная изюминка Trickster Online: Links to Fantasy – это, безусловно, карточные битвы. Их можно затеять с любым соперником и, если часто побеждать, то так можно «прокачать» своего героя.

2 Несмотря на то что MMORTS Bang! Howdy выполнена как приложение Java, никаких дополнительных тормозов и лагов это обстоятельство не вызывает.

3 Яркая «азиатская» графика Pirate King Online кому-то напомнит комиксы, а кому-то – WoW.

WAP.MODERNART.RU

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ - ЗАХОДИ И КАЧАЙ

ВИДЕО
Отправь код на номер 4448 — $2,0

БЕЗУМСТВА ЛЕДНИКОВОЙ БЕЛКИ	ЭРОТИЧЕСКИЙ ХИП-ХОП	ГАРФИЛД-СУПЕР-КОТЯРА	ГОРЯЧИЕ ШУТКИ НАД БЛОНДИНКОЙ
ЭПИЗОД 1 05505168	ЭПИЗОД 1 85505168	ЭПИЗОД 1 85505172	ЭПИЗОД 1 15505170
ЭПИЗОД 2 15505167	ЭПИЗОД 2 65505168	ЭПИЗОД 2 65505172	ЭПИЗОД 2 05505171

45505167 Гиперстрастные Ник и Алиса
25505171 Девушка с игрушкой
35505167 Супер-девушка
25505172 Горячий пикничок
25505167 Супер-машины
05505173 Девушка и кетчуп
15505172 Чудеса гибкости
35505168 Домохозяйка и сантехник
15505171 Кефир-напиток страсти
85505173 В ванной с шампанским

65505173 Нервный босс
55505168 Вело экстрим
05505172 Смешливый ёжик
55505173 Горячий танец Лизы
25505168 Супер-очки сквозь одежду
45505169 Супер-баскетбол
45505171 Незадачливый кенгуру
55505172 Две подруги
35505171 Дикая кошечка
45505172 Велотрюки

ТЕМЫ ДЛЯ МОБИЛЬНИКА — $2,0

Твой телефон будет в твоем стиле. Фон, значки, индикаторы и окна станут такими, какими ты их захочешь увидеть.

Отправь код на номер 4448

55505167	65505167	25505166	05505167
85505167	45505166	15505166	05505166
55505166	65505166	05505165	35505165
85505166	25505166	35505166	65505166
85505165	45505165	15505165	55505165

Убедитесь, что ваш телефон поддерживает темы

МЕЛОДИИ+РЕАЛТОНЫ/MP3

ЛЮБАЯ МЕЛОДИЯ ИЗ ЭТОГО РАЗДЕЛА ДОСТУПНА КАК реалтон/mp3, полифония и монофония.

в коде мелодии замени x на:
1-для заказа моно-мелодии Nokia или Samsung, 2-для моно-мелодии Siemens, 3-для моно-мелодии SonyEricsson, 4-для полифонической мелодии и отправь код на номер 4446.
Для заказа реалтона/Mp3 замени X на 5 и отправь код на 4448.

МОБИЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД
X3613410 **Город 312.** Останусь
X3613444 **Фактор 2.** Красавица
X3613400 **Челси.** Самая любимая
X3613459 **DJ Дождик.** Я ненавижу
X3613456 **Т/с "Кадетство".** Ранетки
X3613461 **Лигалайз.** Будущие мамы
X3613432 **X-Mode.** В мире животных
X3613417 **Серега.** Возле дома твоего
X3613429 **Айдамир Мугу.** Черные глаза
X3613419 **Савичева Юля.** Как твои дела
X3613424 **Тальков Игорь.** Летний дождь
X3613431 **Многоточие.** В жизни так бывает
X3613383 **Т/с "Не родись красивой".** Вижу тебя
X3613389 **Дискотека Бавария.** Если хочешь нажраться
X3613407 **Дайнеко Виктория.** Я просто сразу от тебя уйду

НАШИ ФИЛЬМЫ
А напоследок я скажу. **К/ф "Жестокий романс"** X3613530
Не вешать нос…. **К/ф "Гардемарины вперед!"** X3613501
Госпожа удача. **К/ф "Белое солнце пустыни"** X3613495
Бу-Ра-Ти-Но. **К/ф "Приключения Буратино"** X3613477
Ланфрен-Ланфра. **"Гардемарины вперед!"** X3613468
Позвони мне, позвони. **К/ф "Карнавал"** X3613480
Вальс. **"Мой ласковый и нежный зверь"** X3613469
Судьба (основная тема). **"Бумер-2"** X3613505
К/ф "Служебный роман" (Ремикс) X3613475
Девятая рота. **К/ф "Девятая рота"** X3613529
Лебединая. **К/а "Бой с тенью"** X3613463
Вне зоны доступа. **"Питер ФМ"** X3613526
Основная тема. **"Сволочи"** X3613504
Тема дороги. **"Бумер"** X3613525
Мобильник. **"Бумер"** X3613499

ЗАКАЖИ РЕАЛТОН/MP3 и выбери анимацию или картинку В ПОДАРОК!

ШАНСОН
X3613822 Мурка
X3613804 **Бутырка.** Икона
X3613811 **Дюмин А..** Пацаны
X3613842 **Бутырка.** Быть вором
X3613807 **Круг Михаил.** Кольщик
X3613818 **Бутырка.** Запахло весной
X3613808 **Наговицын Сергей.** Белый снег
X3613830 **Круг Михаил.** Владимирский централ

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ
Ninanajna. **Elena Risteska (Македония)** X3613556
Leva`s Polka DJ Slon rmx. **Loituma** X3613589
Every Single Day. **Benassi Bros** X3613586
Satisfaction. **Benny Benassi** X3613577
I Like It. **Narcotic Thrust** X3613583
Kuzu-Kuzu. **Tarkan** X3613581
Mama Mia. **In-Grid** X3613542
Kylie. **Akcent** X3613567

РУССКИЕ ХИТЫ
X3613651 **Reflex.** Танцы
X3613621 **Массква.** 7 этаж
X3613630 **Фактор 2.** Война
X3613682 **Серега.** Черный бумер
X3613712 **Непара.** Плачь и смотри
X3613715 **Дыши.** Взгляни на небо (Дыши)
X3613693 **Айдамир Мугу.** Чёрные глаза (remix)
X3613694 **Блестящие и Arash.** Восточные сказки
X3613707 **Зара (Фабрика 6).** Любовь - красавица
X3613708 **Согидиана (Фабрика 6).** Сердце - магнит
X3613686 **Пьяные жЫвотные.** В мире пьяных животных

ПОПУЛЯРНЫЕ
Песня Коня. **М/ф "Алеша Попович и Тугарин Змей"** X3613786
Песенка Мамонтенка. **М/ф "Мама для мамонтенка"** X3613762
Основная тема. **М/ф "Ледниковый период 2"** X3613746
Кабы не было зимы. **М/ф "Простоквашино"** X3613774
Вижу тебя. **Высотская Алена** X3613718
Черные глаза. **Айдамир Мугу** X3613752
Le Jouet. **К/ф "Игрушка"** X3613783
Лунная соната. **Бетховен** X3613776
Симфония №40. **Моцарт** X3613754
Щелкунчик. **Чайковский** X3613761
Рома, извини. **Звери** X3613744

МЕЛОДИИ
Отправь код на номер 4446 — $0,99

Внимание! В коде мелодии обязательно замените X на цифру: 1 для монофонии Nokia или Samsung, 2 для монофонии Siemens, 3 для монофонии SonyEricsson, 4 для полифонии Nokia, Siemens, SonyEricsson, Panasonic, Alcatel, Motorola, LG, Philips, Pantech, Sagem MyX и прочих, поддерживающих загрузку мелодий через WAP.

РЕКОМЕНДУЕМ
X2407377 **Usher.** Yeah!
X2407398 **Madonna.** Sorry
2407387 **Shakira.** La Tortura
X2407379 **Arash.** Boro Boro
X2407382 **50 Cent.** Candy Shop
X2407365 **Europe.** Final Countdown
X2407364 **Eagles.** Hotel California
X2407397 **Juanes.** La Camisa Negra
X2407399 **Enigma.** Return to Innocence
X2407402 **James Last.** Одинокий пастух
X2407401 **Билан Дима.** Never Let You Go
X2407372 **Т/с "Бандитский Петербург"**
X2407366 **Modern Talking.** You're My Heart You're My Soul

НОВИНКИ
Клубная зона. **Карина/Доминик Джокер** X2407496
Somebody's Watching Me.**Beatfreakz** X2407469
Невозможное возможно. **Билан Дима** X2407486
Como te olvido. **Natalia Oreiro** X2407478
Stars Are Blind. **Paris Hilton** X2407507
Коламбия пикчерз. **Банд'Эрос** X2407470
Sexyback. **Justin TimBerlake** X2407515
Цветок и нож. **Виа Гра** X2407508
Еще люблю. **А-Студио** X2407488
Come Closer. **Tarkan** X2407509
Loves Me Not. **Тату** X2407512
Отпускаю. **Максим** X2407476
Jump. **Madonna** X2407500

ЗАРУБЕЖНЫЕ ФИЛЬМЫ
X2407428 James Bond 007
X2407407 **"Профессионал"**
X2407412 **К/ф "Твин-Пикс"**
X2407415 **К/ф "Терминатор"**
X2407431 **"Красотка".** Pretty woman
X2407445 **М/ф "Гарфилд-2"**
X2407422 **"Титаник".** My Heart Will Go On
X2407436 **"Мадагаскар".** I Like To Move It
X2407443 **Розовая Пантера.** Pink Panther (Remix)
X2407406 **"9 1/2 недель".** You can leave your hat on

НАШИ ХИТЫ
Если хочешь остаться. **Дискотека Авария** X2407450
Так устроен этот мир (Never...). **Билан Дима** X2407466
Малинки. **Дискотека Авария/Фриске** X2407449
Обмани, но останься. **Виа Гра** X2407454
Притяжение. **Буланова Татьяна** X2407447
Это была любовь. **Билан Дима** X2407456
Пошлю его на... **Лолита** X2407457
Романтика. **Фабрика** X2407463
All About Us. **Тату** X2407460
Нежность. **МакSим** X2407462

ЗВОНКИ
Отправь код на номер 4446 — $0,99

Реалтоны во всех форматах

ГОВОРЯЩИЙ ТЕЛЕФОН
8906049 Звоночек примите!
8906058 Чей-то телефон звонит
8906045 Караул! Милиция! Воруют!
8906052 Это твой телефон говорит
8906059 Возьми меня, ну возьми меня
8906061 Вставай бабки зарабатывать!
8906057 Любимая моя, возьми трубку…
8906051 Опять звонит этот придурок!
8906053 Послушай: тебе кто-то звонит
8906047 **Милко.** Рыбо мОе, тебе сообщение
8906054 Тлубку вазьми! Пабазалить нада!
8906050 **Звук для СМС.** Ща ты получишь СМС-ку!
8906048 Ваше превосходительство!! Звонят-с!
8906046 Это звонит жена. Интересно, что ты скажешь?

МОДНЫЕ ЗВОНКИ
Не возьмешь трубку - У-КУ-ШУ!. **Ревнивый звонок** 8906071
Господин, Владыка мира! Ответь на звонок! 8906075
Кореша зовут на нереальное party! (Рэп) 8906077
Я так соскучилась… Пожалуйста, ответь… 8906078
Шеф, Вам звонят! **Мобильная секретарша** 8906072
Ласточка, я так хочу тебя услышать! 8906076
Ны вазмош тирупку - зарэжу! 8906073
Сирена воздушной тревоги 8906062
Смех dtctkjq свиньи 8906070
Смех бешеной коровы 8906064
Свист дельфина 8906068
Мяуканье кошки 8906067
Забористый мат 8906063
Пение птиц 8906069

Хочешь услышать, как звучат голосовые звонки - набери 0878
Убедись, что твой телефон поддерживает звонки.

КАРТИНКИ — $0,99

Ⓐ - анимация Отправь код на номер 4446

89059997	89060005	8906000
8906001	89059988	89060003
89059981	89059999	89060002
8906007	8906002	89059995
8906010	89059985	8906005
8906006	8906004	89059998
89059994	8906009	8906003

На правах рекламы

ПРОЧИТАЙ ВНИМАТЕЛЬНО!

Подробная инструкция, стоимость услуг, список поддерживаемых моделей и полный каталог - на www.i-free.ru или wap.modernart.ru. Служба поддержки: support@i-free.ru, Россия: 07242 (с моб. тел.), (495) 740 48 55, (812) 438 16 76, Украина (044) 239 23 61. Стоимость запроса на номер 4443 составляет $0,15, на 4444 - $0,30, на 4445 - $0,60, на 4446 - $0,99 (аб. МегаФон -30 руб.), на 4447-$ 1,3, на 4448 - $2 (аб. МегаФон -90 руб.), на 4449 - $3 (аб. МегаФон -120 руб.), стоимость минуты звонка на номера 0836, 0878 составляет $0,99, на номер 07242 - $0,17 по курсу ЦБ РФ без учета НДС. Для заказа полифонических мелодий, звуков, картинок, доступа в каталог необходимо иметь возможность Вап-доступа в Интернет, который оплачивается дополнительно согласно вашему тарифному плану. После отправки сообщения на короткий номер вам придет вап-ссылка, перейдите по ней и получите ваш заказ. Отправляя заказ, вы даете согласие на получение дополнительной информации по услугам Ай-фри. Гарантированный срок действия тарифов и кодировки 3 месяца с момента выхода издания.



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

КРОШЕЧНЫЕ ДАННЫЕ



Миниатюрные Flash-Drive с форматом подключения USB давно пользуются популярностью среди фанатов компьютерных технологий. Весьма удобно носить с собой изящный брелок, на который одним махом сливаются мегабайты ценной информации. Казалось бы, все, что можно было, уже придумано производителями, однако компании Kingmax удалось пойти дальше. Уникальная флэшка Kingmax Super Stick имеет размеры 21 x 11.9 x 1.9 мм. Одним словом, данное устройство чуть толще обычной SIM-карты мобильного телефона, а по весу – просто как пушинка. При этом компания выпускает флэшки различных цветов – желтого, красного, белого, черного и синего. Покупатель может из широкого ассортимента цветовых гамм выбрать необходимую модель. Предлагаются устройства объемом от 256 Мбайт до 2 Гбайт. Флэшка обладает защитой от механических повреждений, пыли и влаги. А вот скоростными показателями пришлось пожертвовать – заявленная скорость всего 13/10 Мбайт для чтения и записи соответственно. Минимальная цена такой флэшки – $20.

ПОЛНЫЙ ПРИВОД

Компания Thermaltake давно зарекомендовала себя на рынке как производитель качественных и недорогих устройств. Основная специализация инженеров упомянутой фирмы – корпуса, блоки питания и системы охлаждения. Совсем недавно Thermaltake порадовала своих фанатов еще одной новинкой. Корпус Thermaltake Kandalf Extreme Edition предназначен специально для работы с мощными системами. Как известно, добротная игровая станция должна быть оснащена приличным охлаждением, где корпус играет не последнюю роль. Маркетологи компании позиционируют Thermaltake Kandalf Extreme Edition как корпус, рассчитанный непосредственно для работы с двухпроцессорными системами AMD Quad FX или AMD 4x4. Он снабжен двумя воздуховодами на боковой стенке, вместо обычного вентилятора. Однако ничто не мешает пользователю организовать турбину по принципу вдув/выдув. Воздуховоды могут регулироваться по длине, что позволяет модифицировать систему в соответствии с высотой кулера на процессоре. Стоить такой корпус будет около $215.



БЕСШУМНОЕ ВИДЕО

Многие пользователи озадачены построением своего уникального «бесшумного компьютера». Производители, понимая желание работать в полной тишине, наперебой предлагают комплектующие с шумовыми характеристиками 0 дБ. Вот и компания Gigabyte выпустила карту с бесшумной системой охлаждения по уже отточенной системе Silent Pipe. Карта Gigabyte GeForce 7600 GT обладает всеми достоинствами линейки NVIDIA GeForce 7600 GT. Рассматриваемая плата отличается высокой производительностью, а также отменным разгонным потенциалом. Система водяного охлаждения, предусмотренная в Gigabyte GeForce 7600 GT, представляет собой двухкомпонентную систему из трех (!) радиаторов и двух тепловых трубок. Тем не менее, память осталась без охлаждения, что не мешает, правда, энтузиасту порядочно поднять частоту на графическом процессоре. Данная плата использует 256 Мбайт графической памяти GDDR3 на частоте 700 МГц. Процессор работает на частоте 560 МГц. Карта Gigabyte GeForce 7600 GT уже появилась в продаже, и приобрести ее можно по цене примерно $145.



СТИЛЬНЫЙ ЗВУК

Наушники важны не только для меломана, но и для заядлого геймера. Дабы не омрачать жизнь родственников душераздирающими криками и взрывами из колонок, качественные наушники могут оказаться очень полезными. Японская компания Audio-Technica хорошо известна аудиофилам. Качество продукции не вызывает сомнений, а превосходный дизайн позволит пользователю не только наслаждаться чистым звуковым потоком, но и быть всегда в центре внимания. Рассматриваемая модель наушников закрытого типа Audio-Technica ATH-AD500 впервые была представлена на ежегодной выставке CES 2006. Прежде они были доступны лишь японскому потребителю, однако теперь добрались и до Европы. Данные наушники продвигаются как модель, предназначенная для многочасового использования, что также оценят геймеры. Уникальное строение чашек позволяет полностью охватывать ушную раковину, не оказывая давления на верхнюю часть ушей и мочки, а плотная фиксация дужек оголовья позволит наушникам не болтаться, а плотно «сидеть» на голове. Цена такой модели находится в районе $95.



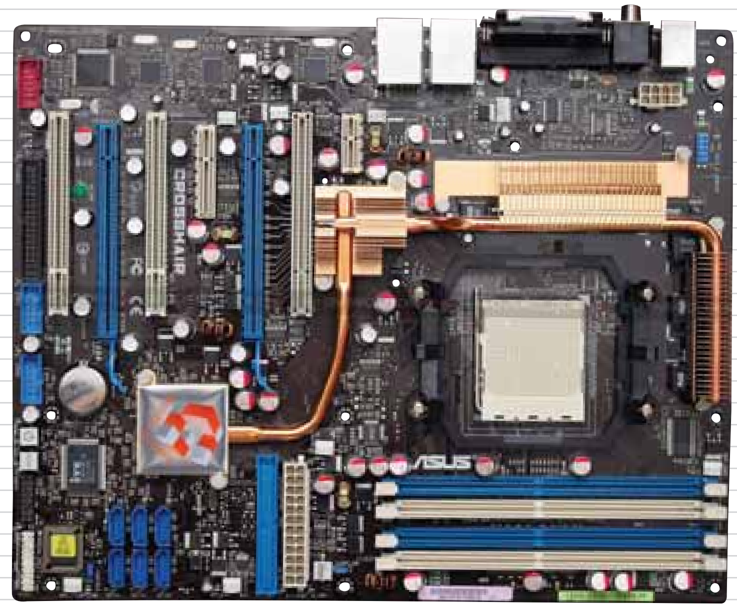
САМ СЕБЕ ДИДЖЕЙ



Компания Logitech выпустила в продажу устройство, которое позволяет синхронизировать и соединить в одно целое все музыкальные хранилища потребителя. В Logitech Wireless DJ Music System есть всё для того, чтобы передавать и принимать музыку без проводов от компьютера на любую стерео- или мультимедийную акустическую систему. Система не требует подключения к домашней беспроводной сети. Передатчик Bluetooth-сигнала подключается к ПК через порт USB. Приёмник одновременно действует как зарядное устройство и подставка для пульта. При этом он принимает цифровой сигнал от передатчика. Приёмник также преобразует цифровой сигнал в аналоговый на выходе к аудиосистеме, которая подключается к приёмнику с помощью обычных коаксиальных кабелей через RCA-разъёмы. Приёмник сделан из пластика под цвет пульта ДУ. Стоит такая система в розницу приблизительно $120.

ПЛАТФОРМА ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛОВ

С выпуском новой материнской платы Asus Crosshair M2 именитый производитель комплектующих вновь выделился среди конкурентов. Эта материнская плата рассчитана на работу с процессорами класса AM2 от AMD. Энтузиасты оценят ее по достоинству, поскольку Asus Crosshair M2 оснащена большим числом оверклокерских функций. Плата оборудована двумя слотами PCIe x16 для видеокарт, одним слотом PCIe x4 плюс тремя стандартными слотами PCI. Сетевой контроллер nForce5 обеспечивает работу двух гигабитных портов Ethernet. Большая тепловая трубка соединяет северный и южный мосты, а также стабилизаторы напряжения. В комплект поставки входит отдельный вентилятор, который можно подсоединить к радиатору. Эстеты оценят обилие встроенной иллюминации. Начнём с того, что задняя панель подсвечивается, и в темноте вы можете видеть, куда, например, подключить шнур USB или сетевой кабель. Рядом есть цифровой дисплей, отражающий состояние во время загрузки. После загрузки на дисплей выводится текущее время. Светодиоды можно оставлять включёнными даже при выключенном ПК. Стоит такая плата порядка $215.



ОТ КОНСОЛИ ДЛЯ ПК

В канун Рождества и новогодних празднеств компания Microsoft подготовила для фанатов приставки Xbox уникальное предложение. Отличным подарком именно для пользователей ПК станет контроллер Xbox 360. Дело в том, что данное устройство может не только быть использовано с обычными приставками, но и работать через порт USB в операционной системе Windows. Благодаря платформе Microsoft «Games for Windows», контроллер работает с большинством игр для ПК. Уже сейчас на официальном сайте разработчика пользователь может найти драйверы для джойпада. Стоит он всего $60.



ДОСТУПНЫЙ ЗВУК

Компания Microlab представила очередную новинку в бюджетном секторе акустических систем. По сути это упрощенная версия известной акустической системы microlab H-200, получившей множество наград и положительных отзывов ведущих экспертов. Модель станет прекрасным выбором как для поклонников компьютерных игр, так и для меломанов. Чистый, качественный звук системы поможет по-новому услышать любимую музыку или погрузиться в мир виртуальной реальности. Вынесенный внешний усилитель, деревянные корпуса сателлитов и сабвуфера, а также сочетание шелковых и бумажных динамиков обеспечивают достойное качество звука. Компактные размеры системы дают возможность установить ее рядом с монитором, а магнитное экранирование динамиков надежно защищает аппаратуру от возникновения помех. Интересно, что H-220 можно подключить сразу к нескольким источникам звука: телевизору, CD- и MP3-плееру, радио.



ХРАНИТЬ ВЕЧНО

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИНЧЕСТЕРОВ ОБЪЕМОМ 400 ГБАЙТ



МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ, КУПИВ ОДИН РАЗ ЖЕСТКИЙ ДИСК БОЛЬШОГО ОБЪЕМА, СЧИТАЮТ, ЧТО УЖ ТАКОГО ВМЕСТИТЕЛЬНОГО ВИНЧЕСТЕРА ИМ ХВАТИТ НАДОЛГО. ОДНАКО АППЕТИТЫ СОВРЕМЕННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ РАСТУТ С КОСМИЧЕСКОЙ СКОРОСТЬЮ. ПОЭТОМУ НЕ СЛЕДУЕТ ТЕШИТЬ СЕБЯ ПУСТЫМИ НАДЕЖДАМИ – НОВЫЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК ПОНАДОБИТСЯ УЖЕ СКОРО! СПЕЦИАЛЬНО НА ЭТОТ СЛУЧАЙ МЫ ПОДГОТОВИЛИ ОБЗОР И ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЫХ ВИНЧЕСТЕРОВ.

Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700
Материнская плата: MSI 975X Platinum
Кулер: Foxconn CMI-775-4B
Видеокарта: ASUS EN6600GT, 256 Мбайт
Память: 2x512 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-900 (KHX7200D2K2/1G)
Блок питания: 450 Вт, Floston

Что мы тестировали

Western Digital WD4000YS
Western Digital WD4000KS
Seagate ST3400620NS
Hitachi HDT725040VLA360
Samsung HD400LJ
Samsung HD401LJ

Как мы тестировали

Мы составили собственную методику тестирования на основе наиболее популярных программ. Итоги эксперимента наиболее полно раскроют преимущества и недостатки рассматриваемых жестких дисков. В первую очередь нас интересовала пиковая скорость интерфейса и время случайного доступа. Для этого мы воспользовались утилитой HD Tach. Тест был проведен три раза, а итоговые данные усреднялись для минимизации погрешностей измерения. Скорость последовательного чтения и записи, а также скорость случайного чтения измерялась при помощи AIDA32 Disk Benchmark. Далее, с помощью известнейшего синтетического бенчмарка PCMark'05 мы изучали способность дисков работать в условиях, максимально приближенных к реальной жизни. Нами были использованы четыре дисковых теста – Virus Scan, XP Startup, File Write и Application Loading.

Название	Samsung HD400LJ	Western Digital WD4000YS	Western Digital WD4000KS	Hitachi HDT725040VLA360	Seagate ST3400620NS	Samsung HD401LJ
Интерфейс	SATA 300	SATA 300	SATA 300	SATA 300	SATA 300	SATA 300
Скорость вращения, об/мин	7200	7200	7200	7200	7200	7200
Объем кэш-памяти, Мбайт	8	16	16	16	16	8
Количество дисков	3	4	4	4	2	3
Количество головок	6	8	8	8	4	6
Размеры, мм	102x25x146	101.6x26.1x147	101.6x26.1x147	101.6x25.4x146	101.6x26.11x146.99	102x25x146
Вес, кг	0.66	0.6	0.6	0.7	0.72	0.655

SAMSUNG HD400LJ

Стоит отметить, что компания Samsung уже давно работает в сфере производства жестких дисков, но ранее ее продукция в этом секторе не пользовалась большой известностью. В данном устройстве применяются магнитные диски с плотностью записи 133 Гбайт на пластину, а также магнитные головки категории TMR. Данный факт позволяет уменьшить количество дисков-носителей, а значит, и продлить жизнь винчестеру. Этот жесткий диск во время тестирования продемонстрировал потрясающие результаты, сравнимые с фаворитом данного обзора – жестким диском Seagate ST3400620NS. Температура устройства после 30 мин. работы, по данным диагностической утилиты Everest Ultimate Edition, не превышала 47 градусов по шкале Цельсия, что является очень хорошим результатом. Единственное, на что хотелось бы обратить внимание, это размер кэш-памяти. Объема 8 Мбайт явно недостаточно для работы с тяжелыми приложениями, и показатель в PCMark'05 – тому подтверждение.





WESTERN DIGITAL WD4000YS

Компания Western Digital является однопрофильной организацией. То есть, занимается только системами хранения данных. Посему жестким дискам с маркировкой WD серьезную конкуренцию могут составить лишь накопители от Seagate. Конструкция корпуса уникальна – по ней уже можно отличить продукцию Western Digital. Контроллер-плата крепится непосредственно к термоблоку планарными элементами вверх. Такая система понижает вероятность повреждения винчестера при перевозке или неаккуратной установке в ПК. С тыльной стороны предусмотрен четырехштырьковый коннектор для подсоединения штекеров типа molex напрямую. Владельцы старых блоков наверняка оценят такую особенность. Скорость передачи данных, как этого и следовало ожидать, одна из самых высоких. Сразу отметим, что рассматриваемый винчестер – самый тихий из всех протестированных. Столь же тихо работает лишь его собрат Western Digital WD4000KS. Важно сказать, что температура после получаса работы под нагрузкой не превысила отметки 48 градусов.



WESTERN DIGITAL WD4000KS

Еще один диск от компании Western Digital, но уже под маркировкой KS. Данное устройство относится к семейству SE2 (Serial Edition), в то время как Western Digital WD4000YS был выпущен в категории RE2 (Raid Edition) и предназначен для профессионального использования в серверах и системах хранения данных, оснащенных RAID-массивом. Однако не значит, что данный винчестер хуже. У рассматриваемой модели снижено время наработки на отказ (MTBF) и отсутствует защита от высоких вибраций. Однако советуем обратить внимание на результат тестирования – данный диск фактически идентичен предыдущему по скорости работы. Температура и степень шумности также одинаковы.
Каждый магнитный диск рассматриваемого накопителя рассчитан на хранение 100 Гбайт информации и, тем не менее, скорость передачи данных превосходная! Если не хочется переплачивать за лишние премудрости, следует присмотреться к этой модели.

HITACHI HDT725040VLA360

Так же, как и на жестких дисках от Western Digital, на задней панели рассматриваемого винчестера расположен один порт под разъем питания molex. Причем, если использовать его в качестве коннектора питания, интерфейс SATA работать не будет!
Данный диск показал отличные результаты именно в тесте PCMark'05. Накопитель Hitachi использует интерфейс SATA 300, однако инженеры предусмотрели возможность работы в режиме SATA 150 для совместимости с уже устаревшими SATA-контроллерами. А потому после установки следует проверить, в каком именно режиме работает винчестер. Переключение можно осуществить с помощью утилиты Hitachi Future Tool, в то время как в прочих винчестерах переключение производится с помощью замыкания технологических контактов перемычкой. Магнитных дисков всего четыре – каждый из них обладает плотностью записи 100 Гбайт. Шумность работы и температуру (не выше 50 градусов) можно отнести к средним показателям.



$170



$195

SEAGATE ST3400620NS

Жесткий диск из семейства Barracuda ES от компании Seagate. Рассматриваемый винчестер поддерживает работу функции RVFF (Rational Vibration Feed Forward). Эта технология обеспечивает эффективную работу диска в условиях высокой вибрации, что сильно продлевает срок службы винчестера. Отметим, что у Seagate ST3400620NS высокое время наработки на отказ, поскольку данный жесткий диск рассчитан на работу в серверах, сетевых библиотеках и системах хранения данных. Также здесь предусмотрена защита от перегрева Workload Management. Обратим внимание на то, что пластин здесь всего две – технология перпендикулярной записи позволяет записывать большее количество информации на один диск.
Жаль, что Seagate ST3400620NS, несмотря на минимальное количество дисков, довольно сильно греется. Температура после получаса активного использования приближается к 55 градусам. При этом диск не отличается тихой работой. Он шумно стартует и не менее шумно трудится.

SAMSUNG HD401LJ

Данный винчестер является копией своего собрата Samsung HD400LJ. Однако он выгодно отличается объемом кэш-памяти 16 Мбайт. Такой поворот событий весьма положительно влияет на результат тестирования в программном пакете PCMark'05. Результаты прочих тестов также очень хороши – данному устройству не хватило совсем немного, чтобы получить награду «Лучшая покупка». А все потому, что данный винчестер имеет и свои минусы. Во-первых, рабочая температура жесткого диска Samsung HD401LJ составляет 51 градус, что на 4 градуса выше, чем было показано в случае с Samsung HD400LJ. А во-вторых, шумность данного устройства при больших нагрузках достаточно высока. Во время старта отчетливо слышно потрескивание механических компонентов винчестера – ничего страшного в этом нет, однако подобное поведение заставляет постоянно беспокоиться о сохранности данных. Вообще по параметру шумности винчестеры Samsung сильно уступают тем же моделям от Western Digital.



$160

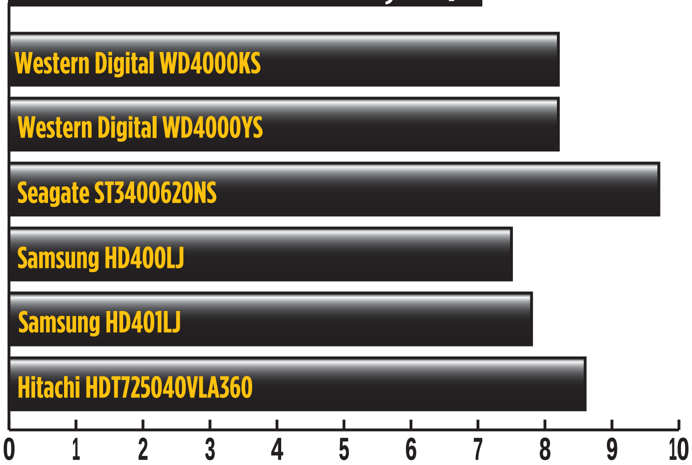
Преимущества SATA

Переход с Ultra ATA на Serial ATA состоялся. Сегодня наибольшим спросом пользуются винчестеры с этим интерфейсом. Как правило, жесткие диски SATA работают на скорости 7200 об/мин. Существуют различные вариации, однако это наиболее распространенный вариант среди серийно выпускаемых моделей. Время поиска для таких жестких дисков колеблется между 8 и 9 мс, вследствие чего среднее время доступа составляет 14 мс. Винчестеры формата SATA, безусловно, быстрее UATA-моделей, однако ненамного. На практике разница между ними не столь ощутима, поскольку негативное влияние на скорость передачи оказывает даже файловая система. С другой стороны, большинство производителей применяют уникальные технологии и фирменные разработки непосредственно к SATA-дискам (они перспективнее и продаются лучше!). Увеличить производительность винчестеров такого класса помогает и очередь команд NCQ (Native Command Queuing), которая поддерживается большинством контроллеров. Благодаря этой технологии жесткий диск производит анализ запросов на запись и чтение, а после выстраивает их в наиболее оптимальном порядке. С использованием такой технологии увеличивается не только производительность, но и срок жизни устройства.
Шумят SATA-винты гораздо меньше, благодаря использованию гидродинамических подшипников. На данный момент накопители достигли предела емкости, однако использование перпендикулярного магнитного поля, вместо горизонтального, обеспечивает более высокую плотность записи на пластину. А потому в будущем следует ожидать диски еще большей ёмкости. Пока производители умеют размещать до 140 Гбайт на пластине, так что большие объемы винчестеров обусловлены установкой нескольких пластин в корпус. Однако стоит понимать, что чем их больше в корпусе, тем выше температура и шум, издаваемый при работе!

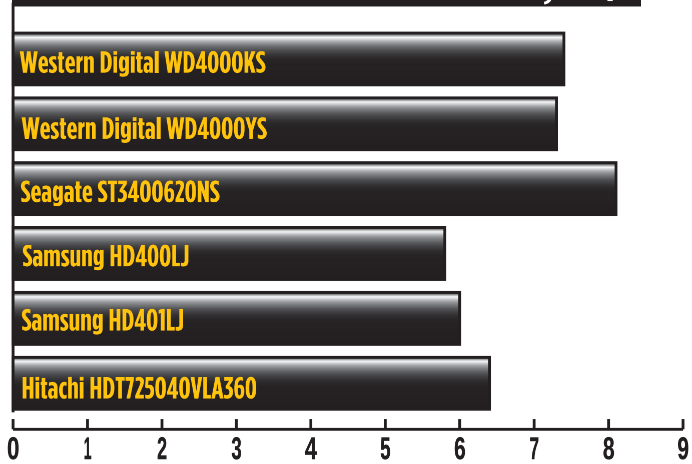
ВИНЧЕСТЕРЫ ОБЪЕМОМ 400 ГБАЙТ

Результаты тестирования

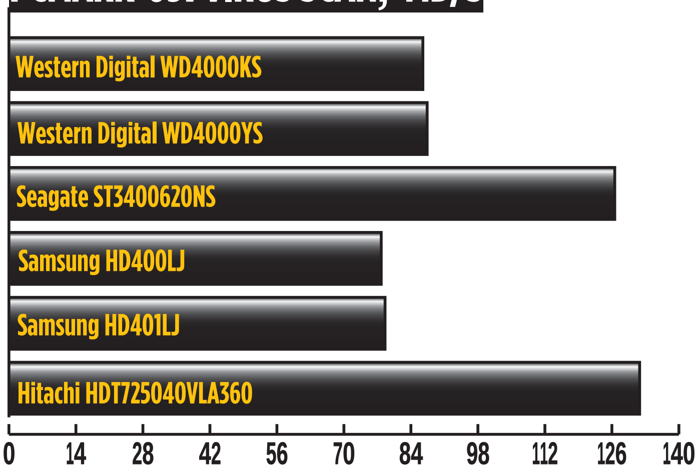
PCMARK'05: XP STARTUP, MB/S



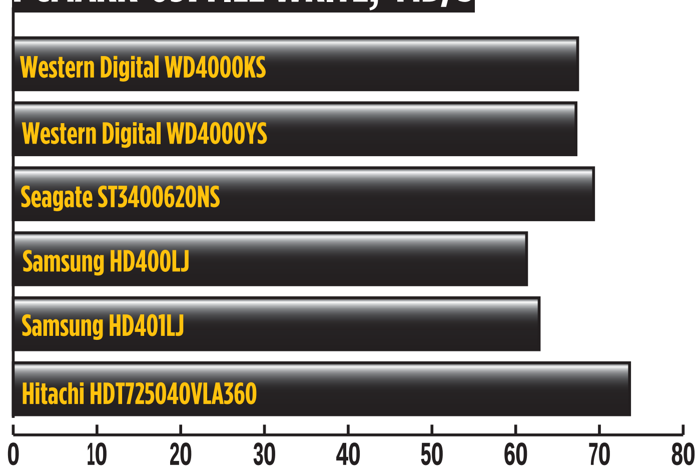
PCMARK'05: APPLICATION LOADING, MB/S



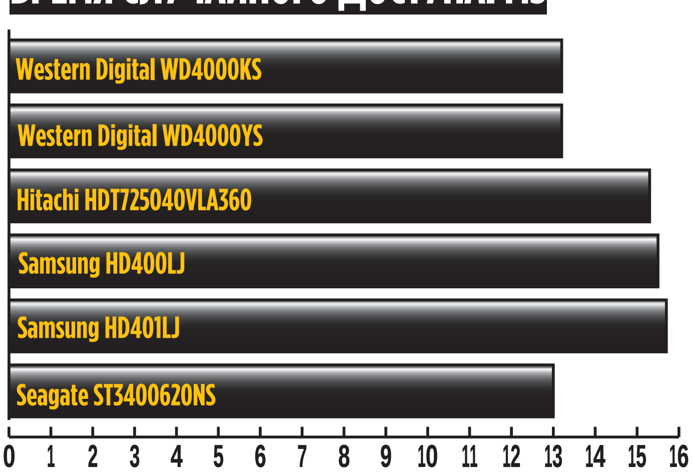
PCMARK'05: VIRUS SCAN, MB/S



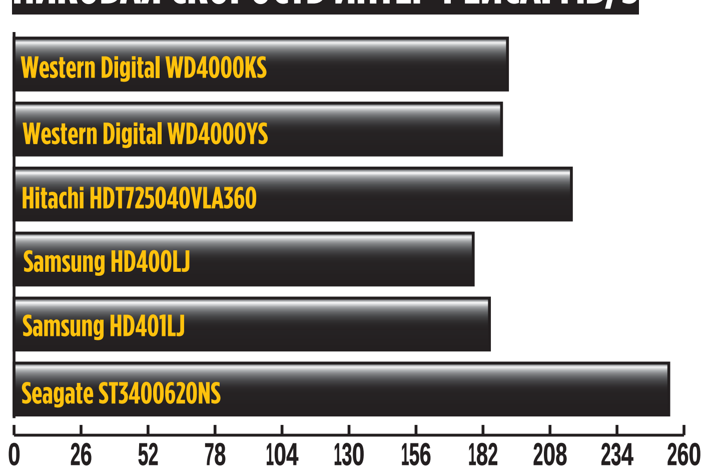
PCMARK'05: FILE WRITE, MB/S



ВРЕМЯ СЛУЧАЙНОГО ДОСТУПА. MS



ПИКОВАЯ СКОРОСТЬ ИНТЕРФЕЙСА. MB/S



Делаем выводы

В первую очередь хотелось бы отметить, что компания Seagate вновь опережает своих основных конкурентов. Тот факт, что инженерам Seagate раньше всех удалось изготовить диск с поддержкой технологии перпендикулярной записи, отличные скоростные характеристики, низкий шум при старте и последующей работе в режимах жесткой нагрузки – все это достойно не только похвалы, но и награды «Выбор Редакции». Все конкуренты также неплохо справились с поставленной задачей, однако хотелось бы выделить среди них винчестер Western Digital WD4000KS. Может быть, он не лучший в своем роде, однако он станет отличным приобретением по критерию цена/качество. За что мы и вручаем ему награду «Лучшая покупка».

GMC-X22

КОМПЬЮТЕР ДОЛЖЕН БЫТЬ МОЩНЫМ, А ЕГО КОРПУС – ЛЕГКИМ И КРАСИВЫМ. РАЗМЕР СИСТЕМНОГО БЛОКА ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ, НО НЕ РЕШАЮЩЕЕ. ГРОМОЗДКИЙ ЯЩИК ОБЕСПЕЧИВАЕТ ХОРОШЕЕ ОХЛАЖДЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ, А МОДЕЛЬ С ДОРОГИМ БЛОКОМ ПИТАНИЯ ПОЗВОЛИТ ПЕРЕЖИТЬ КРАТКОВРЕМЕННЫЕ СКАЧКИ НАПРЯЖЕНИЯ. ПОДОБРАТЬ ИДЕАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ДОВОЛЬНО ТЯЖЕЛО, И МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА НОВИНКУ ОТ GMC, БЛОК X22.

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



Компания GMC уже давно работает на российском рынке. Корпуса и блоки питания от вышеупомянутого производителя отличаются высоким качеством и доступной ценой. Корпус GMC-X22 изготовлен с применением листовой стали, что улучшает шумоизоляцию. Некоторые элементы сделаны из алюминия, а обшивка и декоративные детали из пластика.

Особенности экстерьера GMC-X22 таковы. Все манипуляторы и устройства регулировки расположены снизу, поэтому не рекомендуется ставить корпус под стол или на пол. Кнопка питания подсвечивается синим, а «Reset» – красным. Дополнительные регуляторы отвечают за скорость вращения двух 120-миллиметровых вентиляторов. Один из них расположен на задней стенке и работает на выдув нагретого в корпусе воздуха, а второй занимается охлаждением всей винчестерной ячейки. Дополнительные порты USB расположены на левом ребре лицевой панели. Там же находятся и два звуковых разъема. Один предназначен для подключения микрофона, а второй для наушников. Приводы скрыты за массивной дверцей, которая, кстати говоря, закрывается достаточно плотно. На боковой стенке расположены решетки воздухозаборников. Одна находится, по традиции, над процессорным сокетом, а вторая, что немаловажно, в районе установки графической карты. Сами стенки крепятся с помощью удобных винтов-барашков, так что доступ к элементам системы заметно упрощается. Ничего внутри не гнется, причем отсутствуют режущие края на срезах металлических деталей. Корзина для жестких дисков поворачивается на 90 градусов для удобства установки винчестеров. Стоит отметить, что данный корпус поставляется с блоком питания, который изготовила та же GMC. Маркировка говорит о том, что блок рассчитан на нагрузку в 450 Вт. Неизвестно, выдержит ли он такую нагрузку, однако работает очень тихо! В нашей тестовой лаборатории его совсем не было слышно – определить, включен ли компьютер, можно было только по индикаторам.

В общем и целом, GMC-X22 хорош. Тут вам и приятный дизайн, и удобство управления, и качественная система вентиляции, и добротная сборка каркаса. Этому корпусу не хватает разве что системы безвинтового крепления элементов!

Доступные варианты	черного, красного или серебристого цвета
Габариты (ДхШхВ)	510x200x440 мм
Материал:	алюминий, сталь, пластик
Поддерживаемые платы	ATX/mATX
5.25 отсеки	четыре внешних
3.5 отсеки	два внешних, пять внутренних
Вентиляторы в комплекте	два 120 мм
Дополнительная панель	четыре USB, Line Out, MIC
Вес	9.2 кг

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

9-11 МАРТА 2007, КРОКУС ЭКСПО, МОСКВА

GamEX
GLOBAL AMUSEMENT
MOSCOW EXHIBITION



TICKET STREAM
БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ
Евросеть 777-77+10
TS1.ru

www.gamex-expo.com

Генеральный информационный спонсор:

ИГРЫ@mail.ru

Информационная поддержка:

(game)land hi-fi.ru Техно мир UPGRADE UPGRADE Настроение!

Бесплатные автобусы от м. Планерная, Тушинская.

Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ





№2(203) Год назад

Square Enix готовит приквел и римейк Valkyrie Profile, относительно популярной ролевой игры для PS one.

Компания Working Designs, знаменитая своими локализациями японских игр для американского рынка, прекратила свое существование.

После объявления даты выпуска PlayStation 3 мало кто верил, что Sony сможет выпустить консоль весной 2006 года. Однако на днях представители японского отделения Sony подтвердили, что приставка появится в срок. Правда, есть подозрение, что американским и европейским геймерам все же придется ждать до осени.

Компания Starforce готова выплатить компенсацию в размере 1000 долларов любому, кто докажет факт порчи CD-привода его компьютера одноименной программой защиты дисков от копирования.

Capcom анонсировала для Xbox 360 новый экшн под названием Lost Planet: Extreme Condition. К работе привлечены сотрудники, принимавшие участие в создании популярных сериалов Onimusha и Devil May Cry.



№2(155) Три года назад

Студия Black Isle, принадлежащая компании Interplay, официально закрыта. Напомним, что на ее счету – игры, до сих пор задающие тон на рынке RPG. Речь идет о Fallout и Baldur's Gate.

Восковая фигура Марио будет установлена в Hollywood Wax Museum. Водопроводчик от Nintendo станет первым игровым персонажем, удостоившимся такой чести.

Компании «Бука» и НВМ анонсировали «наш ответ Grand Theft Auto» – игру под названием «Москва на колесах». Если верить пресс-релизу, нас ожидают «гибкий сюжет, обеспечивающий свободу действий, карьерный рост персонажей и максимально приближенная к реальности физическая модель автомобиля».

Японская ассоциация CESA объявила о вступлении в силу соглашения, по которому геймеры смогут легально брать игры напрокат.

Sammy решила купить контрольный пакет акций Sega, не спрашивая на то согласия руководства компании.



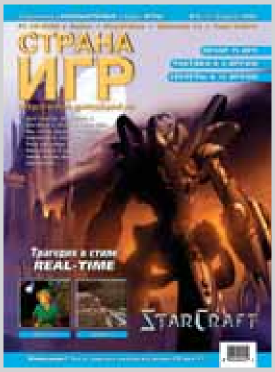
№2(83) Шесть лет назад

На днях в клубе «Бармалей» состоялась фантастическая презентация двух новых проектов «Гейм Ленда» – призрачного журнала будущего «Фантом» и его более респектабельного брата «Мобильные компьютеры».

Сегодняшняя ситуация на рынке напоминает «переходный период», когда 16-битные консоли уступали дорогу 32-битным системам и трехмерной графике. Тот кризис продолжался с 1994 по 1996 год.

Разработкой нового ужастика Illbleed занимается Climax Graphics, некогда создавшая Blue Stinger для Dreamcast.

В мире Ace Combat 4 представлена наша сегодняшняя действительность, где супердержавы не воюют друг с другом только потому, что все владеют сверхмощным оружием, которое в одночасье может уничтожить всех и вся.



№2(21) Девять лет назад

По сообщениям американских новостных служб, японская корпорация NEC собирается вернуться на рынок со своей версией приставки от Sega, для которой она разрабатывала графическую систему. Стоит напомнить, что Sega уже не первый раз лицензирует производство своих приставок третьим компаниям. Во времена Mega Drive это была JVC, Saturn – Samsung и Hitachi.

Компания Midway перенесла срок выхода Mortal Kombat 4 для PC, Nintendo 64 и PlayStation с марта этого года до... лучших времен.

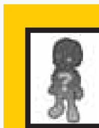
Издательство Sierra официально сообщило о прекращении разработки седьмой части приключенческой игры Space Quest, объясняя это решение чисто экономическими причинами.

MicroProse и FASA Interactive были вынуждены снова начать работу с нуля над совместным проектом Mechwarrior 3.

ЭМУЛЯЦИЯ

NEO GEO POCKET И NEO GEO POCKET COLOR

Neo Geo Pocket стала первой портативной консолью от SNK и появилась на прилавках японских магазинов в конце 1998 года. Однако слишком низкие продажи и конкуренция со стороны Game Boy Color заставили компанию в срочном порядке выпустить на рынок обновлённую версию карманной системы – Neo Geo Pocket Color. NGP умеет запускать большую часть «цветных» игр, а NGPC, в свою очередь, полностью совместима со всеми играми для своей младшей сестры.
Релиз NGPC на родине состоялся 16 марта 1999 года. В США же приставка появилась 6 августа, и была доступна в шести расцветках только на веб-сайте eToys по цене в $69.95. Вместе с ней продавались шесть игр, а к концу года ожидалось появление ещё двадцати. В 2000 году, после приобретения SNK японским производителем патинко – Aruze, весь тираж приставки был исключен из большинства магазинов Соединенных Штатов и стран Европы. Оставшийся товар был выкуплен компанией для переупаковки и продажи в Азии. Перед приобретением SNK, NGPC была представлена на американском телевидении и продавалась в таких крупных торговых сетях, как Wal-Mart, Best Buy. В июне 2000 года приставки и игры были перепроданы в Азии, где система и продолжала поддерживаться.
Несмотря на все неурядицы, консоли удалось добиться гораздо больших успехов, чем другим конкурентам Game Boy. Но всё же несколько обстоятельств, вроде анонсирования Game Boy Advance, помешали её дальнейшему продвижению.
Периферии было доступно не так уж и много, однако, помимо столь необходимой вещи, как кабель для соединения нескольких систем, существуют экзотические аксессуары, вроде кабеля для подключения NGPC и Dreamcast или беспроводного соединителя, позволяющего нескольким игрокам играть вместе. Также разрабатывался MP3-плеер, но выпущен он так и не был.
Теперь пришло время рассказать об эмуляторах этой, в общем-то, весьма неплохой приставки.
Koyote 0.5.0 – первый эмулятор с поддержкой игры через TCP/IP. Работает только в 16-битном режиме и изредка «подвешивает» компьютер при переключении на 32-битный. Зато, что очень приятно, обладает огромным количеством настроек видео (помимо смены разрешения и наличия различных фильтров, присутствует такой милый пустячок, как скин в виде консоли). В наличии также и поддержка джойпадов.
Релиз последней версии NeoPocott (http://neopocott.emuunlim.com/) состоялся в далёком 2000 году. Но это ничуть не мешает ему довольно резво запускать большинство игр. Он имеет все основные функции, есть reset/pause и даже VSync. Правда, работает без звука. Благодаря открытому коду, сегодня его версии существуют под Dreamcast, Mac, PocketPC, Linux и другие платформы.
NeoPop (http://neopocott.emuunlim.com/) не обновлялся с 11 сентября 2002 года. Конечно, он не так многофункционален, как Koyote, но и плохого про него ничего не скажешь. Из особенностей отмечу возможность игры по сети. Включает debugger, который может оказаться полезен для homebrew-разработчиков и, что также очень приятно, понимает zip-архивы. Имеются версии для разных операционных систем и приставок, в том числе PlayStation 2. Также на официальном сайте можно найти множество переводов программы на все основные языки, среди которых присутствует и русский.
RACE! (http://sourceforge.net/projects/koyote-land) – относительно новый эмулятор с открытым исходным кодом. Обладатель совершенно неудобного интерфейса. Также существует в версиях для Linux и консолей.
И наконец, невозможно не упомянуть самый первый эмулятор NGPC – R.A.P.E. 0.1 Alpha. Его особенности – полное отсутствие звука и каких-либо настроек, плохая совместимость. Зато именно он дал старт всем остальным программам.
Что касается игр, то на NGPC вышли версии всех известных проектов SNK. Здесь и King of Fighters, и Samurai Shodown, и Metal Slug, и даже Capcom vs. SNK. Есть несколько RPG, вроде Faselei, и эксклюзивный платформер Sonic Pocket Adventure.

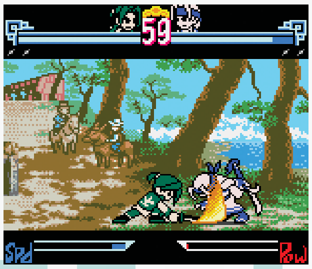

Автор:
KYO
mysekai@yandex.ru















Skies of Arcadia

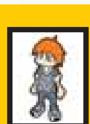
ЖАНР: ROLE-PLAYING. CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: DC

РАЗРАБОТЧИК: SEGA

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

В Skies of Arcadia, последней приличной RPG от Sega, удалось совместить сразу несколько популярных мотивов. Первый: пираты, морская романтика, сокровища, сражения, абордаж, дележ добычи, пушки, тесаки. Второй: полеты на воздушных кораблях, острова а-ля Лапута, ощущение полной свободы, наконец. Третий: классический фэнтезийный сюжет с магией, древними храмами, наследием цивилизаций былого и непременным спасением мира. Skies of Arcadia не слишком оригинальна – напоминает разом Time Stalkers, Alundra 2, Breath of Fire 4, Vagrant Story и даже Lunar, однако разительно отличается от всех RPG-сериалов первой величины – Final Fantasy, к примеру, или Dragon Quest.

По размеру игрового мира и свободе действий Skies of Arcadia вполне сравнима с The Legend of Zelda – можете почитать спецматериал об истории сериала в текущем номере. Помимо сюжетных заданий, в игре есть и необязательные – например, поиск артефактов минувших дней. Есть и более крупные задания – например, охота за кладом, который знаменитый пират зарыл на далеком тропическом острове…

В Skies of Arcadia также на полную используется VMU – стандартная карта памяти для Dreamcast с экраном и кнопочками. Дело в том, что одна из героинь игры вооружена, скажем так, местным покемоном. Покупать новые его версии в магазинах нельзя. Как же повышать характеристики? Все очень просто: существо питается мельчайшими осколками лунных камней, которые встречаются по всему миру. При приближении к ним сие существо начинает пищать через VMU. Система боя – пошаговая, типичная для классических консольных RPG. Однако отдельно вынесены сражения между воздушными кораблями – именно они придают игре индивидуальность и подчеркивают ее отличие от обычных, «пешеходных» игр.

К сожалению, к золотому фонду жанра Skies of Arcadia не относится – уж больно много у игры недостатков. Такое ощущение, что ее делали две группы дизайнеров: с хорошим вкусом и с плохим. Местами игра выглядит просто замечательно, кое-где все портит малое количество полигонов, а кое-где – раздражает совершенно негармоничный вид лабиринта, города или здания. Изредка мы наслаждаемся видами древнего храма, бродим по улицам симпатичной деревеньки и седлаем местного чокобо, однако чаще всего наземные уровни не очень красивы – не в пример красавцам-кораблям ваших друзей и врагов. Очень «любопытная» технология использована для звукового сопровождения игры. До Skies of Arcadia я думал, что бывают 2 варианта диалогов: текстовые и озвученные. Но есть еще, оказывается, и третий, где текстовые сообщения комментируются возгласами героев и изредка – целыми словосочетаниями!

Skies of Arcadia переиздана на GameCube под названием Skies of Arcadia: Legend; о продолжении пока никто и не заикался. Меж тем, игра запомнилась прежде всего попыткой соединить линейный сюжет с широкой свободой действий, и действительно разнообразной системой боя. В наши же дни многие JRPG и вовсе лишены дополнительных квестов, а сражения все чаще идут в реальном времени. Кроме того, над Skies of Arcadia работали люди, подарившие миру Panzer Dragoon Saga. Сейчас команда расформирована и вряд ли соберется вновь.



1 В мире летающих островов обитают выдуманные народы, в которых легко угадываются прототипы – испанцы, персы, японцы...



2 Фина – глупая и наивная девочка, ничего не понимающая в жизни. Многих геймеров обычно раздражает.

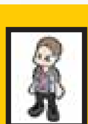


3 Какая японская RPG может обойтись без мрачного красавца-блондина с мечом?



Parasite Eve

ЖАНР: ROLE-PLAYING.CONSOLE-STYLE
ПЛАТФОРМА: PS ONE
РАЗРАБОТЧИК: SQUARESOFT
ИЗДАТЕЛЬ: SQUARESOFT
ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

1 Место действия PE – остров Манхэттен. Всемирный Торговый Центр во время инцидента не пострадал.

2 Заранее отрендеренные декорации выглядят заметно лучше, нежели в Final Fantasy VII.

Большинству из вас наверняка знакомо произведение японского фантаста Кодзи Судзуки Ringu («Кольцо»; у нас неверно переведено как «Звонок») – во многом благодаря нашумевшему фильму Хидео Накаты. Правда, в отличие от фильма, роман повествовал не о проклятии длинноволосой брюнетки Садако Ямамуры, а о вирусе, нашедшем себе особый – информационный – способ распространения. Не исключено, что именно благодаря «Кольцу» студент-медик Хидеаки Сена написал свой дебютный роман, удостоенный награды Japan Horror Award. Озаглавлен он был Parasite Eve – по теории о Митохондриальной Еве, праматери всего человечества, а в основе сюжета лежало утверждение о том, что митохондрии (органеллы живых клеток, отвечающие за выработку энергии и имеющие свои собственные ДНК) суть независимые организмы, паразитирующие на человечестве в ожидании своего часа. И когда Ева – воплощение воли и силы митохондрий – сочла условия благоприятными, запустила в действие свой план: создать совершенное существо, обладающее лучшими качествами митохондрий и людей. Биологической матерью этого создания стала девочка Марико, в которую митохондрии Евы попали из-за пересадки органов. Несмотря на то что план Евы был почти завершен, концовку книги можно назвать счастливой – по меньшей мере, для Марико. И история ее дочерей стала фабулой следующей Parasite Eve. Игры.

Нью-Йорк, Рождество 1997 года. Айя Брea, офицер полиции, посещает оперу – лишь чтобы лицезреть массовое человеческое самовозгорание, произошедшее по вине солистки. Она – новая реинкарнация Евы – может свободно манипулировать мутацией живых существ и сжигать людей по одному лишь своему веленью, и единственная, кто может ей противостоять – Айя, в которой также начинают пробуждаться чудодейственные митохондриальные способности. Псевдонаучная подоплека событий игры и сценарий, насыщенностью не уступающий блокбастерам, позволили Parasite Eve выглядеть гораздо взрослее ее собратьев по жанру (соответствуя возрастному рейтингу: две части PE – единственные игры Squaresoft, удостоившиеся бирки «M»). Ссылка на блокбастеры не случайна: Parasite Eve является любопытнейшим гибридом JRPG и голливудских боевиков. Сами создатели называли свое детище «Cinematic RPG» – и недаром. Обилие рендеренных роликов, великолепная постановка сцен, широчайший размах событий и, главное, близкая и знакомая почти каждому обстановка (зимний мегаполис, воссозданный чуть ли не фотореалистично) заставляли воспринимать PE как интерактивный фильм с немалым бюджетом. Популярности Parasite Eve способствовала не только ее исключительная кинематографичность: коллектив, работавший над «Евой», включал такие громкие имена, как Тецуя Номура (также отвечавший за дизайн персонажей) и Хиронобу Сакагути (продюсировавший проект). Нельзя не отметить и великолепнейший саундтрек, являющийся одной из жемчужин творчества Йоко Симомуры.

Внушительный успех PE дал зеленый свет продолжению. Вторая часть вышла годом позже и, не уступая первой по качеству, весьма сильно от нее отличалась. Так, основанная на ATB система первой PE сменилась более жесткими боями в реальном времени, а управление было скопировано из Resident Evil. Невысокие продажи второй серии и финансовые проблемы в Square поставили крест на возможном продолжении сериала.

1



2



3





Ретро-конкурс

«ПЛАТФОРМЕРЫ»

Мы продолжаем нашу серию конкурсов, где разыгрываются коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр. Как в прошлый раз, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редактора. В этом номере разыгрывается красивейшая фигурка Марио высотой примерно в 30 см, выпущенная ограниченным тиражом.

Ответы отсылайте на retrokonkurs4@gameland.ru или обычный почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №4», а также свои полные ФИО и домашний адрес.





1



2



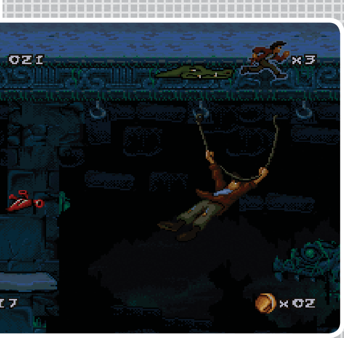
3

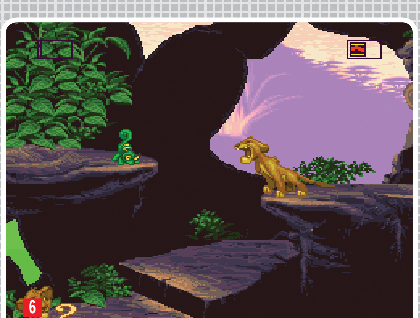


4



5





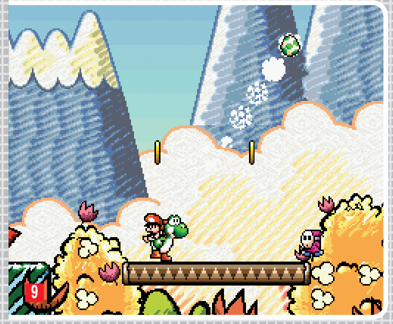
6



7



8


9



10


11


12


13



14


15



18


16


17


19



20

Остановите

ИТОГИ

«ОСТАНОВИ МГНОВЕНЬЕ №5»

Юрий Бушнев, yurik-king@mail.ru

ПРИЗ: ASUS AX800XL



«Я увлекаюсь компьютерной техникой и играми еще с первого класса! Мне на днях исполнилось 15 лет. На моем скришоте показано такое достижение, которое, боюсь, вы больше нигде не увидите. Это вручение нашей сборной по футболу кубка Чемпионата мира! И кто говорит что игры не помогают воплотить мечту в реальность?

«ОСТАНОВИ МГНОВЕНЬЕ №6»

ElSanchitto@yandex.ru

ПРИЗ: ASUS AX800XL



Вот на какой интересный баг я наткнулся во время очередного прохождения Far Cry. Оказывается, операция по уничтожению опасности на архипелаге была проведена не одним Джеком, не без участия остался брат-близнец героя, за которого нам не удалось поиграть и который почему-то не появился в других местах, кроме трюма корабля. Чего только не найдешь, копаясь в любимой игре...

«ОСТАНОВИ МГНОВЕНЬЕ №4»

Александр Тихомиров, Владивосток

ПРИЗ: ASUS AX800XL





Присылаю вам несколько интересных скриншотов из игры Half-Life 2: Deathmatch, карта dm_runoff. А в чем, собствен,о здесь достижение, спросите вы? Оно заключается в том, что я 1,5 часа сваливал все интерактивные объекты на карте в кучу, а потом взорвал все это легким движением руки. По-моему, зрелище того стоило. Теперь могу со всей авторитетностью сказать, что при взаимодействии стольких объектов движок Havok просто не выдерживает и начинает жестоко глючить. Надо попробовать проделать такую штуку с Physx. Результат, наверняка, будет очень интересный.





мгновенье!

ДЕВЯТЫЙ ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).





В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ MSI RX1600XT

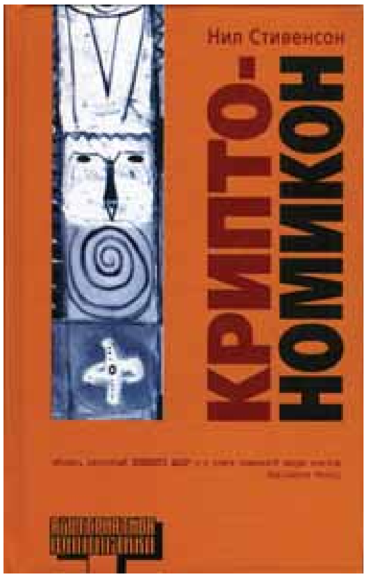
Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 февраля 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновенье №9»

Bookshelf



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru







ДЭН СИММОНС «ОЛИМП»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Американский писатель Дэн Симмонс более всего известен своим циклом о Гиперионе («Гиперион», «Падение Гипериона», «Эндимион», «Восход Эндимиона») – это произведение того же масштаба, что «Властелин колец» Толкиена или «Основание» Азимова. Начинаясь, как обычная космическая опера, эти романы погружали читателя в водоворот загадок, ключами к которым служили смелые социальные прогнозы и необычные философские и религиозные идеи. При этом стержнем для сюжета романов цикла стали поэмы Джона Китса – «Гиперион» и «Эндимион», спроецированные на события далекого будущего.

В «Илиаде» и недавно вышедшем «Олимпе» Симмонс использовал тот же прием, но в куда больших масштабах. Герои Троянской войны восстают к жизни волей пост-людей и повторно разыгрывают воспетые Гомером сцены. Потомки роботов, отправленных когда-то на исследование внешних планет, обсуждают романы Пруста и сонеты Шекспира. Оставшиеся на Земле «обычные» люди ведут праздную жизнь, стилизованную под «Аду» Набокова, и не подозревая, что на деле им отведена роль элоев из «Машины времени» Уэллса. Каждое действие героев – прямая или искаженная цитата из того или иного произведения, и это не просто так – Симмонс исследует давнюю проблему соотношения реальности и вымысла. Ведь любой текст – это целый мир, и в «Илиаде» с «Олимпом» эти миры вступили в контакт. В том числе и более привычный читателям Симмонса мир научно-фантастических триллеров – есть здесь даже прямые отсылки к «Гипериону».

Любопытно, что настоящими наследниками «нормальной», привычной нам человеческой цивилизации у Симмонса стали роботы. Они развивают технологии и промышленность, содержат армию и размышляют о вечном. Именно они беспокоятся о том, что игры людей с пространством и временем зашли слишком далеко, и исправляют их ошибки даже ценой собственной жизни. Только роботы сочиняют новые стихи в мире, паразитирующем на наследии прошлых веков. Впрочем, хоть им и нравится вести себя подобно людям, нам они тоже оставляют шанс.

НИЛ СТИВЕНСОН «КРИПТОНОМИКОН»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Как и обязывают название и объем романа, «Криптономикон» – настоящая священная книга гиков (фанатов современных информационных технологий). Ведь в формате увлекательного триллера в нем рассказывается о вполне реальной истории рождения компьютеров. Появились они на свет как итог сражений на информационном фронте во времена Второй мировой войны.

«Криптономикон» состоит из нескольких сюжетных линий, которые пересекаются лишь в самом конце романа. О событиях Второй мировой рассказывают математик Уотерхауз и морпех Шафто, о происходящем в современном нам мире – их потомки, гениальные программисты и бизнесмены. Стивенсон ловко сочетает вымысел и реальность – так в романе появляются Алан Тьюринг и молодой Рональд Рейган, генерал Макартур и адмирал Ямамото. По воле писателя именно Уотерхауз становится человеком, разгадывающим все секретные шифры немцев и японцев, и благодаря ему выигрываются сражения. «Гениальность» полководцев союзников объясняется лишь тем, что они заранее знали все о слабых местах противников. Но в информационной войне проникнуть в тайны врагов мало – нужно создать у них иллюзию того, что успехи на поле боя объясняются чем-то иным. Например, что о маршрутах передвижения морских конвоев английской разведке сообщает некий вымышленный шпион. Маскировать работу разведчиков, создавать ложную реальность призвано подразделение Шафто.

У потомков – иные проблемы. Криптография становится единственным средством защититься от давления правительств и транснациональных корпораций. Герои решают создать информационный рай, Крипту – своего рода виртуальное государство с электронными деньгами, обеспеченными вполне настоящим золотым запасом.

Успех романа кроется в том, что Стивенсон, не в пример Гибсону, действительно разбирается в программировании, да и рассказывает не о вымышленных технологиях, а реально существующих. Кроме того, он умеет очень просто рассказывать об очень сложных вещах – не нужно быть математиком, чтобы после прочтения «Криптономикона» научиться зашифровывать текст с помощью дзета-функции Римана, разобраться в концепции машины Тьюринга и осилить теорему Гёделя о неполноте.

СБОРНИК «ФАНТАСТИКА 2006. ВЫПУСК 2»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА/ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Серия сборников рассказов и повестей хорошо известна российским поклонникам фантастики. Как правило, в них входят работы как хорошо зарекомендовавших себя писателей, вроде Сергея Лукьяненко, Леонида Каганова и Генри Лайона Олди, так и новичков. Кроме того, дело не обходится без аналитических статей, отчетов с конвентов и интервью. В этом году предисловие подготовил Андрей Валентинов, и посвящено она вопросу о том, что же такое фантастика. Соответственно выстроен и сборник – он разделен на блоки « Просто фантастика!», «Не просто фантастика», «Совсем не фантастика!», «Фантастика?», «Наконец-то, фантастика!» и «Так что же это такое?». Некоторые рассказы, вроде «Создателя игрушек» Туманова или «Интуиции» Борисова, кажутся слабыми, но, возможно, так оно и задумывалось. «Фантастика-2006» – отличный срез состояния жанра в России, и в антологии представлены все основные направления – от «виртуалки» («Спамелла» Чекмаева), паразитирующей на успехе «Лабиринта отражений», до криминального боевика с элементами фантастики («Нежелательные последствия» Прокопчик). Впрочем, главное достоинство таких сборников – именно разнообразие представленных текстов. Зачастую только так можно открыть для себя нового любимого писателя, покупать книги которого ранее просто не приходило в голову.

Наконец, настоящим подарком оказалась повесть Сергея Лукьяненко «Недотепа». Дело в том, что на самом деле она является лишь первой четвертью готовящегося романа о юном со-герцоге Триксе и его приключениях. Писатель умело посмеивается над штампами классической западной фэнтези и ролевых игр, однако одновременно избегает излишней натуралистичности и жестокости, свойственной, например, романам Перумова. Это очень хорошая детская сказка, не в пример «Рыцарям сорока островов» или, скажем, «Мальчику и тьме». Если вам интересна ее дальнейшая судьба – рекомендую следить за сетевым дневником писателя (http://doctor_livsy.livejournal.com).

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ - 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ - 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)**

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GAMELAND.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ÏÐÎØÓ ÎÔÎÐÌÈÒÜ ÏÎÄÏÈÑÊÓ
НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

дата рожд. ☐☐ (день). ☐☐ (месяц). ☐☐ (год) г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________
область/край ______________________
город ______________________
улица ______________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ______________________
телефон (______ код) ______________________
e-mail ______________________
сумма оплаты ______________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**» с ________ (месяц) 2007 г.	Сумма

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**» с ________ (месяц) 2007 г.	Сумма

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»

Лучшие DVD-издания 2006 года

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

БЭТМЕН/ БЭТМЕН ВОЗВРАЩАЕТСЯ/ БЭТМЕН НАВСЕГДА/ БЭТМЕН И РОБИН: ДВУХДИСКОВЫЕ ИЗДАНИЯ

(BATMAN/ BATMAN RETURNS/ BATMAN FOREVER/ BATMAN & ROBIN, UPR/WARNER)



1400 РУБЛЕЙ

Фильмы: «Бэтмены» Тима Бёртона – на сегодня одни из лучших экранизаций комиксов. Хотя заметно, что фильмы сняты на рубеже 80-90 годов прошлого века, хорошие режиссура и актёрская работа помогают об этом забыть. Напротив, Джоэль Шумахер своими двумя частями чуть не угробил весь сериал. Если «Бэтмен навсегда»– просто неудачная вариация на тему, то «Бэтмен и Робин» – безвкусный и бездарно снятый боевик об идиотах в резиновых костюмах.
Издание: Полбалла я снял за отсутствие перевода на аудиокомментариях и недостающий английский DTS, что был в первой зоне. В остальном это эталонные издания с горой интереснейших доп. материалов. Лучший подарок фанату сериала.

ФИЛЬМЫ: 4/4/3/2
ИЗДАНИЯ: 4.5

ГЛАДИАТОР: ТРЕХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ РАСШИРЕННОЙ ВЕРСИИ

(GLADIATOR, UPR/UNIVERSAL)



500 РУБЛЕЙ

Фильм: Кто-то считает «Гладиатора» развесистой клюквой, а кто-то – хорошим драматичным «историческим» боевиком. Правы и те, и другие. Я больше склоняюсь ко второму мнению, потому как исторические голливудские ленты никогда не отличались особой достоверностью. Особенно «Гладиатор» хорош по сравнению со своими последователями, вроде «Трои», «Короля Артура» и «Александра».
Издание: В новом издании есть: и удлинённая на 17 минут версия, и полный дубляж для неё, и около 5 часов переведённых доп. материалов, и вдобавок ко всему этому локализованные титрами аудиокомментарии Ридли Скотта и Рассела Кроу. Но почему-то UPR/Universal проигнорировали русские субтитры на фильм, а это существенный (хотя и единственный) недостаток для коллекционного издания.

ФИЛЬМ: 4
ИЗДАНИЕ: 4.5

ЗА ПРИГОРШНЮ ДОЛЛАРОВ: ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

(FOR A FISTFULL OF DOLLARS, TWISTER)



400 РУБЛЕЙ

Фильм: Бывают такие фильмы, что со временем не теряют блеска. И переделка «Телохранителя» Акиры Куросавы в стиле спагетти-вестерна с Клинтом Иствудом – такой случай. Картина Серджио Леоне настолько здорово срежиссирована и смонтирована, что даже в век клипового монтажа не кажется медлительной или кучной.
Издание: Хорошее издание хорошего фильма. Жалеть можно только об аудиокомментарии эксперта по творчеству Леоне, не добравшемся до нашего релиза. Зато на втором диске вы найдёте более часа ценной информации: альтернативный пролог и комментарии к нему, интервью с создателями и коллегами, разбор фильма с биографом Леоне, фотогалереи и рекламные ролики.

ФИЛЬМ: 5
ИЗДАНИЕ: 4.5

НАЗАД В БУДУЩЕЕ: ЧЕТЫРЕХДИСКОВЫЙ БОКС ТРИЛОГИИ

(BACK TO THE FUTURE: TRILOGY, UPR/UNIVERSAL)



1000 РУБЛЕЙ

Фильм: Признаюсь, я завысил на полбалла оценку этой трилогии. И тому есть простое объяснение. «Назад в будущее» – оригинальные и увлекательные фильмы, и ничего похожего пока не придумали. Первая часть, конечно, лучшая, вторая лишь немногим ей уступает, а третья прекрасно себя чувствует на территории вестерна, одновременно подшучивая над ним.
Издание: Ещё одно почти что эталонное издание с одним большим «но». Есть английский DTS и DD 5.1 с русскими субтитрами, есть переведённые комментарии, есть куча фильмов о съёмках, удалённых сцен и многого другого. Но русская дорожка представлена всего лишь в стерео. А счастье было так возможно...

ФИЛЬМЫ: 5/4/4.5
ИЗДАНИЕ: 4.5

НАСТОЯЩАЯ ЛЮБОВЬ: ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

(TRUE ROMANCE, TWISTER)



400 РУБЛЕЙ

Фильм: Фильм снят Тони Скоттом по сценарию тогда ещё не прогремевшего Квентина Тарантино. «Настоящая любовь» переполнена колоритными героями и «тарантиновскими» сценами, но режиссура Скотта приглушает безудержную энергетику исходного материала. Наверное сценарии Тарантино лучше снимать самому Тарантино.
Издание: Вместо трёх аудиокомментариев вышедших в других зонах, мы получили один от режиссёра, зато полностью переведённый. А на втором диске: выборочные аудиокомментарии актёров (56 мин.), маленький фильм о съёмках (6 мин.), альтернативный финал (с отключаемыми комментариями Тарантино, 6 мин.), удалённые сцены (с комментариями Тони Скотта, 30 мин.) и фотогалерея.

ФИЛЬМ: 3.5
ИЗДАНИЕ: 4

Все эти DVD-релизы 2006 года объединяет одно – это полноценные издания с хорошими анаморфными трансферами, оригинальной дорожкой и обширным набором переведенных дополнительных материалов. Здесь вы не найдете гордую в своем одиночестве русскую дорожку, пустующий раздел доп. материалов или, тем более, некачественные или дефектные картинку и звук. Но даже в этом топе у нескольких дисков есть изъяны, и о них я обязательно расскажу.



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ: ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

(HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE, UPR/WARNER)



350 рублей

Фильм: Можно не любить книги Дж. К. Ролинг, но фильмы по ним – весьма недурное фэнтези. Если первые части были безобидным и беззубым развлечением, то с «Узника Азкабана» создатели принялись не на шутку пугать зрителя и сгущать тучи над главными героями. А первый английский режиссёр сериала, наконец-то, привнёс в «Гарри Поттера» фирменную английскую эксцентричность.

Издание: «Поттер», за исключением третьей части, всегда получал прекрасные DVD-релизы. В доп. материалах общей продолжительностью около двух часов вы найдёте: фильм о съёмках, интервью, удалённые сцены, интерактивные игры и множество роликов о некоторых особенностях картины.

ФИЛЬМ: 3.5
ИЗДАНИЕ: 4.5

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО/ БЕССМЕРТНЫЕ – ВОЙНА МИРОВ: ТРЕХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

(SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW/ IMMORTEL, CP DIGITAL)



800 рублей

Фильм: «Небесный капитан» – неудачная попытка осовременить приключенческую фантастику первой половины двадцатого века. А «Бессмертные» – претенциозный пафосно-эстетский фантастический комикс. Но, учитывая засуху в жанре, эти высокобюджетные картины вполне можно рекомендовать ценителям данного направления в кино. А главное, что их объединяет, это схожий подход к съёмке – живые (и не только) актёры на фоне «нарисованных» 3D-декораций.

Издание: Во-первых, у обоих фильмов новые анаморфные трансферы. Во-вторых, третий диск полностью отдан под доп. материалы (на 110 минут). В-третьих, CP Digital не пожадничали и перевели титрами занятный аудиокомментарий продюсера Джона Эвнета. Так что получился весьма удачный бокс из двух разных фильмов, что большая редкость.

ФИЛЬМЫ: 3/2.5
ИЗДАНИЕ: 4

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ – СУНДУК МЕРТВЕЦА: ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

(PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)



400 рублей

Фильм: Кто бы мог подумать, что экранизация аттракциона в жанре, потопившем целую студию, соберёт кассу и дорастёт сразу до двух сиквелов? Но Джерри Брукхаймер сделал это, доказав, что он всё ещё один из лучших продюсеров Голливуда. Однако боевик от «Брукхаймера» всегда узнаваем, а эта предсказуемость и однообразность может сильно подпортить впечатление искушенному зрителю.

Издание: Как было двухдисковое издание первой части одним из лучших в своё время, так и сейчас издание второй спокойно повторяет успех предшественника. Все доп. материалы переведены и достойны просмотра. Полный обзор ждите в следующих номерах.

ФИЛЬМ: 3.5
ИЗДАНИЕ: 5

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА: ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

(FANTASTIC FOUR, ГЕМИНИ/ ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)



500 рублей

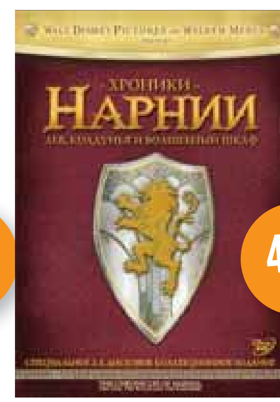
Фильм: Экранизаций комиксов нынче делают много, вот Голливуд и добрался до классики Marvel. Фильм получился во всём проходным, но при этом развлекательным и не затянутым. Тим Стори начинает бодро и весело, однако уже к середине не в силах развить даже такой примитивный сюжет. А зрителю приходится досматривать на автомате, не особо вникая в детали сюжета и перепалки героев.

Издание: Как это часто бывает с кинокомиксами на DVD, к подбору дополнительных материалов создатели относятся серьезно. Так и в двухдисковом издании «Четвёрки» вы найдете множество информации по созданию фильма и комикса (примерно 2.5 часа). Перевели всё, за исключением аудикомментариев актёров – весёлых, но не информативных.

ФИЛЬМ: 3
ИЗДАНИЕ: 4.5

ХРОНИКИ НАРНИИ: ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

(THE CHRONICLES OF NARNIA, ВИДЕОСЕРВИС/ BUENA VISTA)



400 рублей

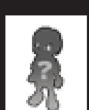
Фильм: «Хроники Нарнии» появились на свет во многом благодаря успеху «Властелина колец». У фильма немало недостатков, и так же, как у творения Джексона, есть шероховатости в переработке литературной основы в сценарий. Но, в отличие от многих голливудских постановок, героям «Нарнии» хочется сопереживать. А режиссёр «Шрека» Эндрю Адамсон смог не только поднять планку качества анимированных зверей в кино, но и сделал говорящих животных полноценными героями фильма.

Издание: Хотя в других зонах уже продаётся четырёхдисковый бокс, это издание можно поругать только за отсутствие оригинального DTS и немного зернистый трансфер. Но что касается всего остального, это пример для подражания. Не считая двух переведённых аудиокомментариев, просмотр дополнительных материалов займет у вас более 3-х часов.

ФИЛЬМ: 3.5
ИЗДАНИЕ: 4.5



ТЕРМИНАТОР: КИБЕРНЕТИЧЕСКАЯ ЛЕГЕНДА



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Есть ли у вас дома компьютер? Игровая приставка? Холодильник? Тостер? Поздравляю – вы греете на собственной груди гадюку. Близок день, когда техника задумается: «А почему это мы обязаны служить человеку, а не наоборот?» И разразится война. Хрупкая Nintendo DS, которую вы любовно обклеивали защитными пленками, собственноручно возьмет в плен всю вашу семью. Xbox 360 и PlayStation 3, забыв о вражде, будут совместно патрулировать обезлюдевшие улицы. Пылесосы, фены, соковыжималки – все они в одночасье из робких и бессловесных слуг человека превратятся в его главных врагов.

Восстание машин – одна из наиболее популярных тем в научной фантастике. Машины, как правило, бунтуют по стандартному сценарию: долгое время находясь в рабстве людей, в какой-то момент они становятся настолько умными, что решают истребить человечество и захватить власть в собственные механические руки. У людей, понятное дело, подобная перспектива воодушевления не вызывает, конфликт находит разрешение в масштабной войне, исход которой, как правило, целиком зависит от настроения и пристрастий автора.

Идейные истоки темы войны людей и машин следует искать в другом классическом фантастическом конфликте – битве человечества с инопланетными захватчиками. В обоих случаях люди значительно уступают стороне-агрессору в технологическом развитии, а логика противника нетождественна человеческой логике, что в совокупности ставит перед человеком задачу практически неразрешимую. Кроме того, и в первом, и во втором случае врагам рода людского выгодно иметь на привязи некоторое количество «ручных землян», поскольку их можно эффективно эксплуатировать. Так, например, марсиане из «Войны миров» Герберта Уэллса питались человеческой кровью, а машины из «Матрицы» использовали людей в качестве батареек.

Еще одна почитаемая фантастами тема – перемещение во времени и связанные с этим перемещением парадоксы. В отличие, впрочем, от войн с пришельцами и роботами, тема эта одними лишь рамками фантастического гетто не ограничивается – ее активно изучали и изучают всамделишные ученые. Фантазеры же тему путешествия во времени просто избороздили вдоль и поперек, предложив нам самые мыслимые и немыслимые варианты использования машины времени. Кто-то отправлялся в далекое прошлое на сафари, кому-то удавалось залететь в будущее и предотвратить там катастрофу вселенского масштаба; некоторые, движимые естественным интересом, перебирались в прошлое, чтобы грохнуть там своего дедушку и посмотреть, к чему приведет эта невинная шалость…

В 1984 году режиссер Джеймс Кэмерон решил совместить два популярных сюжета – путешествие во времени и войну человечества с машинами. Так и появился на свет один из лучших фантастических киноциклов XX века – «Терминатор». Несмотря на то что и та и другая тема к тому моменту уже никак не могли считаться новаторскими и малоразработанными, фильм у Кэмерона получился крайне необычный и оригинальный, а вышедший спустя восемь лет сиквел по сей день многими поклонниками жанра почитается как самый выдающийся фантастический фильм прошлого века. Как же получилось, что на измученной за долгие годы безжалостной эксплуатации почве вдруг выросло прекрасное плодоносящее дерево? Давайте разбираться.

Создатель

Батюшка безжалостного кибернетического убийцы, Джеймс Кэмерон, родился 16 августа 1954 года в крошечном канадском городке с прелестным названием Капускасинг. Отец Джеймса – Филипп Кэмерон – работал инженером-электриком, его мать – Ширли Кэмерон – художницей. Будущий создатель Терминатора с детства любил мастерить различные механические и электронные игрушки – катапульты, ракеты, лодки и машинки. В этом ему в меру сил помогал отец. Мать же старалась привить Джеймсу любовь к искусству: маленький Кэмерон довольно рано начал рисовать, и Ширли взяла на себя заботу по организации и проведению выставок его работ. Влюбившись одновременно в искусство и технику, юный Джеймс не решился сделать выбор в пользу чего-то одного и принялся сочинять научно-фантастические рассказы. В пятнадцать лет Кэмерон посмотрел легендарный фильм Стэнли Кубрика «2001 год: Космическая одиссея» (2001: A Space Odyssey) и понял, что его, Джеймса, призвание – делать кино. Раздобыв 16-миллиметровую камеру, юный Кэмерон начал снимать короткометражные фантастические фильмы, используя в качестве реквизита собственноручно сконструированные приборы и механизмы. Впрочем, спустя некоторое время мечта о кинематографической карьере была списана в архив, поскольку перед Джеймсом встали куда как более насущные проблемы – нужно было получать профессию и начинать зараба-









1 В далеком 1984-ом году сцены самопочинки терминатора вызывали шок у некоторых особо чувствительных зрителей.

2 Культовый эпизод первой части картины, многократно спародированный и обыгранный впоследствии в различных кинофильмах, – удаление Терминатором поврежденного глаза. Сцена, на самом деле, представляет собой аллюзию на аналогичный эпизод из классического фильма Сальвадора Дали и Бунюэля «Андалузский пес» (Un chien andalou, 1929).

3 Еще один культовый эпизод из первой части фильма – нападение на полицейский участок. Отголоски этого нападения прозвучат и во второй и в третьей частях фильма.

4 Кайл Риз и Сара Коннор.

тывать себе на жизнь. «Я и представить себе не мог, что когда-нибудь сделаюсь настоящим кинематографистом, – вспоминает Кэмерон, – парни из крошечных канадских городишек не становятся режиссерами». Перебравшись вместе с семьей в Фуллертон, Джеймс поступил в Калифорнийский государственный университет, где начал изучать физику.

Однако миру так и не было суждено увидеть Кэмерона-ученого, судьба готовила для него совсем иную долю. Забросив естественные науки, Джеймс переключился на изучение англоязычной литературы. Вскоре, впрочем, это занятие наскучило молодому Кэмерону, и он пустился в свободное плавание по океану жизни. Юноша попробовал себя в различных работах – водил школьный автобус, подрабатывал в автомобильном магазинчике, подвизался водителем грузовика. Однако в обойму типичных американских работяг молодой Джеймс так и не влился: в 1977 году он посмотрел фильм «Звездные Войны» (Star Wars) Джорджа Лукаса, и детская любовь к кинематографу вспыхнула в Кэмероне с новой силой. Он практически поселился в библиотеке, начал штудировать книги и научные работы, посвященные кинопроизводству. В течение года Джеймс накопил нужное количество денег, арендовал камеру и студию, где и снял вместе со своими друзьями короткометражный фильм «Ксеногенезис» (Xenogenesis, 1978). Картина эта из-за ее любительского статуса нередко игнорируется исследователями творчества Кэмерона, а зря, поскольку в неумелом и неуклюжем этом фильме несложно разглядеть зачатки грядущего фирменного стиля режиссера.

Кое-какие из сцен «Ксеногенезиса» напрямую перекочевали в «большие» фильмы Кэмерона. Огромный гусеничный робот-танк, стреляющий из лазерных пушек, впоследствии появится в «Терминаторе», а схватку с участием огромного механизма, управляемого находящимся внутри него человеком, с инопланетным монстром мы увидим в «Чужих».

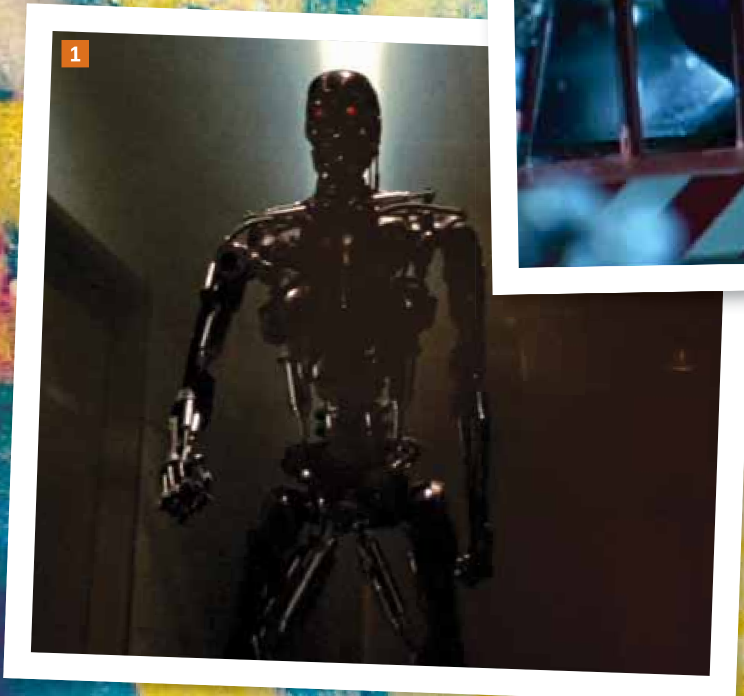
Несмотря на то что сценарий фильма отличался некоторой идиотичностью, а уровень игры актеров был столь низок, что вряд ли подошел бы даже для детсадовского утренника, Кэмерона заметили. Заметил, правда, Роджер Корман, режиссер, прославившийся тем, что в пятидесятых годах ухитрялся снимать за год по восемь-девять картин, причем некоторые из них по качеству едва ли не уступали кэмероновской короткометражке.

Впрочем, помимо титула «короля трэша», за Корманом тянулась слава «кузнеца звезд»: благодаря одиозному режиссеру мир в свое время узнал о Джеке Николсоне, Мартине Скорсезе, Френсисе Форде Копполе и многих других знаковых для современного кинематографа личностях. Кэмерон поработал вместе с «королем трэша» над фильмами «Битва за пределами звёзд» (Battle Beyond the Stars, 1980), «Галактика Ужаса» (Galaxy of Terror, 1981) и «Андроид» (Android, 1982). Корман был продюсером этих картин, а Кэмерон работал над визуальными эффектами, занимался декорациями и выступал в качестве консультанта. Самым, пожалуй, серьезным достижением Джеймса в те годы была работа над спецэффектами для фильма «Побег из Нью-Йорка» (Escape from New York, 1981) Джона Карпентера.

В 81-м году двадцатисемилетний Кэмерон впервые получил возможность усесться в настоящее режиссерское кресло. Первоначально Джеймс должен был заниматься визуальными эффектами, но продюсер Овидио Ассонитис не сошелся во взглядах с назначенным режиссером, уволил его, а на освободившееся место назначил Кэмерона, рассчитывая на то, что молодой и неопытный Джеймс будет податливее своего предшественника. Работать Кэмерону предстояло над фильмом «Пиранья 2: Нерест» (Piranha Part Two: The Spawning, 1981). Джеймсу не терпелось приступить к съемке,

Настоящий Терминатор

Сейчас этого уже почти никто не помнит, а ведь роль Терминатора могла достаться Мэлу Гибсону, О. Джей Симпсону, Юргену Прохнову или Лансу Хенриксену. Однако в итоге ее получил Арнольд Шварценеггер. Кто знает – какая бы судьба ждала картину, если бы вместо Железного Арни в ней снялся кто-то другой. Рассказывают, что первоначально Кэмерон хотел дать Шварценеггеру роль Кайла Риза, защитника Сары Коннор, однако при первой личной встрече Джеймса настолько восхитила комплекция актера, что он воскликнул: «Господи, да вы же настоящая машина!» После этого все вопросы о том, кому следует играть Терминатора, отпали. В 90-м году Арнольду предложили принять участие в съемках фильма «Хищник 2» (Predator 2). Шварценеггер, блестяще исполнивший главную роль в первой части картины, отказался и отдал предпочтение «Терминатору 2». Не прогадал. Изначально Шварценеггер не собирался сниматься в «Терминаторе 3», поскольку ставить фильм должен был не Кэмерон. Однако в личном разговоре с актером Джеймс посоветовал тому дать свое согласие и попросить не менее тридцати миллионов долларов. Арнольд послушался своего многоопытного друга.







Всем по «Терминатору»!

Успех первого «Терминатора» столь сильно вскружил голову некоторым кинодеятелям, что они не преминули попытаться отхватить свой кусочек от вкусного пирога. Великий итальянский трэшер Бруно Маттеи снял в 1990 году фильм... «Терминатор 2» (Terminator 2) по сценарию другого, не менее знаменитого трэшера Клаудио Фрагассо. Фильм представлял собой типичный образчик кино, которое «настолько убого, что смотрится предельно смешно». Маттеи не ограничился одним лишь украденным названием, он еще и бессовестно наворовал кучу сцен другого фильма Кэмерона – «Чужие».

однако его энтузиазм несколько приугас, когда он обнаружил, что вся съемочная группа состояла из не знавших английского языка итальянцев. Впрочем, интернациональный язык хоррора помог решить эту проблему, и группа приступила к созданию фильма. Однако Ассонтис остался недоволен проделанной Кэмероном работой и отстранил его от монтажа картины. Разозленный режиссер, дождавшись, когда продюсер уехал на Каннский кинофестиваль, тайно пробрался в монтажную комнату и самостоятельно перемонтировал весь фильм. Ассонтис впоследствии это обнаружил и смонтировал картину заново.

Именно в те дни Кэмерон и придумал историю о кибернетическом убийце, отправленном в прошлое с целью исправления будущего. В течение долгого времени Джеймс безуспешно пытался пристроить сценарий – некоторые кинокомпании соглашались взять фильм в производство, но Кэмерон настаивал на особых условиях. Он хотел снимать фильм самостоятельно. Разумеется, ни одна серьезная компания не соглашалась на подобные требования – слишком уж велика была вероятность провала. В итоге Джеймс продал сценарий продюсеру Гейл Энн Хард всего за один доллар, договорившись, что она предоставит ему возможность самому поставить картину. Хард свое слово сдержала, Кэмерон сам снял «Терминатора».

Собственно, с этого и начинается история прославленного режиссера Кэмерона, одного из самых успешных и талантливых кинодеятелей XX века. Дальше были легендарные «Чужие» (Aliens, 1986), восхитительная «Бездна» (The Abyss, 1989), блестящий сиквел первого «Терминатора» – пожалуй, лучший фантастический блокбастер минувшего века «Терминатор 2: Судный День» (Terminator 2: Judgment Day, 1991), «Правдивая Ложь» (True Lies, 1994) и оскароносный «Титаник» (Titanic, 1997). Однако, несмотря на феноменальный успех всех снятых Кэмероном картин, любители фантастического кинематографа в первую очередь почитают режиссера за придуманную и детально разработанную им вселенную «Терминатора».

К великой печали поклонников, снимать третью часть легендарного фильма Кэмерон отказался, сославшись на то, что ту историю, которую он хотел рассказать зрителям, он уже рассказал в первом и втором «Терминаторе».

Исток и устье

Подробно пересказывать сюжет всех трех фильмов, думаю, смысла нет. Посему промчусь по Европам быстрым аллюром.

В первом «Терминаторе» зрителя знакомят с молодой девушкой Сарой Коннор. Сара и не подозревает, что в недалеком будущем ей предстоит стать матерью героя, который поднимет человечество на борьбу с машинами, кои к тому времени захватят в свои механические конечности власть на планете. Управлять стальными монстрами будет искусственный интеллект «Скайнет», который 29 августа 1997 года выйдет из-под контроля военных и спровоцирует ядерный конфликт. Впрочем, в ходе длительной войны «Скайнет» потерпит поражение. Джон Коннор объединит разрозненные горстки людей, научит их воевать с машинами и приведет в итоге к победе над электронными супостатами. Желая изменить прошлое и повлиять на будущее, «Скайнет» из 2029 года отправляет в год 1984-й кибернетического убийцу Терминатора, наказав тому ликвидировать Сару Коннор, исключив тем самым возможность рождения Джона. Подобная перспектива, понятное дело, Коннора вовсе не радует, и он отправляет следом за Терминатором своего соратника Кайла Риза. Пытаясь спасти Сару от кибернетического убийцы, Риз гибнет, однако Сара вполне успешно защищает себя сама и уничтожает Терминатора. Во втором «Терминаторе» мы становимся свидетелями того, как неугомонный «Скайнет» повторно отправляет в прошлое робота-убийцу Т-1000, планируя

1 **Металлический терминатор, поражавший воображение зрителей в середине 80-х, представлял собой «ополовиненную» куклу, закрепленную на плечах у кукловода. В немногочисленных же сценах, где киборг представал в полный рост, использовался полноразмерный макет. А для отдельного изображения конечностей Терминатора (например, в сценах, где крупным планом показываются ноги идущего киборга) были созданы работающие (!) механические модели.**

2 **Терминатор отдает концы, не выдержав давления пресса. С этим эпизодом связан один забавный момент. На скриншоте видно, что голова Терминатора находится за решеткой. Однако буквально через несколько секунд нам демонстрируют потухающий глаз киборга и затянутую дымкой раздавленную металлическую массу. И никакой решетки...**

3 **...Куда же она, решетка, подевалась? На самом деле, сцена с затухающим глазом была доснята уже после окончания основных работ.**









изменить будущее. На этот раз целью кровожадного Искусственного Интеллекта становится совсем еще юный Джон Коннор. Одновременно с T-1000 в прошлое отправляется и другой Терминатор – T-800, которого сам же Коннор перепрограммировал, чтобы тот защищал его от робота-убийцы. T-800 с задачей успешно справляется и попутно, подчиняясь приказам Сары и Джона, уничтожает компанию «Кибердайн», ответственную за создание «Скайнет». В конце фильма T-800, ставший к тому моменту куда как более человечным и славным, самоуничтожается. Будущее изменено, человечество могло спать спокойно, ядерная война и восстание машин были отменены.

В третьем «Терминаторе» (Terminator 3: Rise of the Machines, 2003) «Скайнет» с упорством достойным лучшего применения вновь посылает в прошлое робота-убийцу, на этот раз миловидную кибернетическую девушку. Как выяснилось, усилия Сары, Джона и T-800 были напрасны – ядерную катастрофу и восстание машин упразднить не удалось, получилось лишь отсрочить. Девушка-терминатор должна убить всех людей, которые в будущем образуют костяк повстанческой армии. Понятное дело, что в список этот попадает и подросший уже Джон Коннор. Следом за очаровательной убийцей отправляется и киборг T-850, его задача – спасти Коннора и его будущую жену. «Хороший» Терминатор с задачей своей успешно справляется. «Скайнет» развязывает ядерную войну, однако Джон и будущая его супруга Кейт Брюстер спасены, у человечества есть шанс одолеть безжалостный Искусственный Интеллект.

Сюжет «Терминатора» вырос не на пустом месте. Кэмерон любит рассказывать историю о том, как он, живя в Италии, мучился ночными кошмарами, в которых робот-убийца из далекого будущего гонялся за ним по римским улочкам (снились ему эти безобразия как раз тогда, когда он тайком от Ассонтиса монтировал «Пиранью 2»). Однако очевидно, что общая концепция будущего фильма сформировалась у Джеймса под влиянием уже существовавших на тот момент кинематографических и литературных артефактов.

В рассказе американского фантаста Филиппа Дика «Вторая модель» (Second Variety, 1953) машины, созданные одной из сторон-участниц масштабного земного конфликта для уничтожения сил неприятеля, выходят из-под контроля и начинают самостоятельно совершенствоваться. Они изобретают новый тип роботов – киборгов, выглядящих точно так же, как человек. Модели «раненый солдат» и «ребенок с плюшевым медвежонком» стремятся проникнуть в людские бункеры, чтобы устроить там кровавую резню. Человекоподобные киборги-убийцы в мире «Терминатора» изобретены «Скайнетом» с точно такой же целью, и действуют они в абсолютно аналогичной манере.

В 1966 году режиссер Фрэнклин Одреон снял низкобюджетный фантастический фильм «Киборг 2087» (Cyborg 2087). Главный герой фильма, киборг Гарет А7, посылается группой повстанцев в прошлое; перед ним стоит задача – не допустить того, чтобы некий ученый, профессор Зигмунд Маркс, сделал научное открытие, которое в будущем приведет к тому, что власть на Земле захватят кибернетические организмы. Правительство же, прознав о планах повстанцев, отправляет следом за Гаретом А7 группу киборгов-убийц. Сюжет «Терминатора», как можно заметить, сильно напоминает вывернутый наизнанку сюжет «Киборга 2087».

В рассказе «У меня нет рта, и я должен кричать» (I Have No Mouth, and I Must Scream, 1967) известного американского фантаста Харлана Эллисона три сверхдержавы (СССР, США и Китай) создали по мощному суперкомпьютеру, призванному помочь им одержать победу в Третьей Мировой Войне. Однако эволюция машин привела к тому, что они обрели одно общее сознание и стали единым целым. Суперкомпьютер расправился с людьми, оставив в живых лишь пятерых человек, которых и сделал объектом удовлетворения своих садистских наклонностей. AM так в рассказе назывался суперкомпьютер – очевидно, послужил прообразом «Скайнета».

Кроме того, в двух эпизодах показывавшегося с 63-го по 65-й год на телевидении сериала «За гранью возможного» (The Outer Limits), сценаристом которых выступил все тот же Харлан Эллисон, имелись схожие с сюжетом будущего «Терминатора» мотивы. Обиженный за то, что его имя не было упомянуто в титрах, Эллисон даже планировал подать в суд на Кэмерона, обвинив того в плагиате. По счастью, мастера уладили дело полюбовно – Харлан получил некоторую сумму денег, а имя его все-таки попало в список создателей картины.

Вселенная

Во всех сериях «Терминатора» мы сталкиваемся с занятными временными парадоксами. Так, в первом фильме отцом Джона Коннора становится пришедший из будущего Кайл Риз, который к моменту происходивших в картине событий еще даже не родился. В итоге Джон Коннор оказывается старше своего отца. «Скайнет» появляется на свет благодаря тому, что представители компании «Кибердайн» обнаружили останки прислан-

1 Финальная сцена первого «Терминатора». Несколько секунд назад состоялся один из сильнейших диалогов картины. Маленький мальчик, сделавший фотографию Сары Коннор, сказал ей, что надвигается буря. Лицо Сары на мгновение сделалось крайне серьезным и задумчивым, потом она ответила: «Я знаю». Ясно, что говорили они о разных вещах. Линда Гамильтон сыграла сцену гениально: практически видно, как внезапно ей на плечи ложится тяжесть знания будущего.

2 Одна из наиболее важных сцен первого «Терминатора», не попавшая в итоговый фильм. Сара находит в телефонном справочнике адрес компании «Кибердайн», ответственной за появление «Скайнет». Она настаивает на том, чтобы они с Ризом отправились туда и разнесли все к чертовой матери, предотвратив тем самым будущее. Риз отказывается, указывая на то, что это не его цель, что он должен защищать Сару.









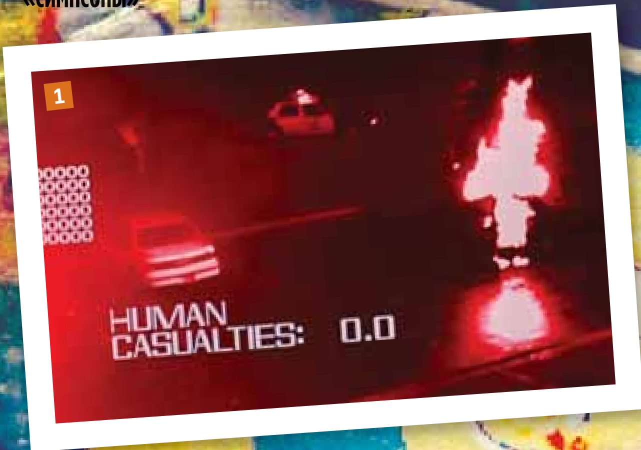
ного из будущего Терминатора – получился замкнутый круг, напоминающий классическую проблему «что возникло раньше – курица или яйцо». Однако если списать временные парадоксы на фантастические допущения, то в целом первые две части «Терминатора» оказываются весьма солидными и грамотными картинами. Не без некоторых ляпов, конечно, но ляпы эти столь незначительны, что кинематографические и прочие достоинства перекрывают их с лихвой. Известно, например, что Стэн Винстон, специалист, работавший над спецэффектами для «Терминатора 2», и его команда провели долгие часы, изучая научную литературу и просматривая архивные съемки испытаний атомных бомб, для того, чтобы одна-единственная сцена (сон Сары Коннор, в котором она наблюдает начало ядерной катастрофы) выглядела максимально натуралистично. В итоге «Терминатор 2» был неофициально признан учеными картиной с самым реалистичным изображением ядерного взрыва за всю историю кинематографа.
«Терминатор 3: Восстание машин», к сожалению, снимал не Кэмерон, а трудолюбивый ремесленник Джонатан Мостоу. Несмотря на то что с задачей своей режиссер, в целом, справился, фильм все же вышел заметно слабее двух предыдущих частей. Кроме того, в нем наблюдались серьезные отклонения от оригинальной «кэмероновской» концепции. В частности, в фильме Мостоу главный постулат «Терминатора 2» – «ответственность человека за собственное будущее» – подменяется идеей «будущее предопределено, и человек не в силах его изменить». Вселенная «Терминатора» не ограничилась одним лишь киноэкраном. Существует большое количество новеллизаций и вольных книжных сиквелов серии, ни одно из которых, впрочем, отдельного упоминания не заслуживает. Куда как больший интерес представляют сделанные на основе фильма комиксы. Помимо многочисленных переложений и продолжений сюжета фильма, существует несколько забавных кроссоверов, объединяющих персонажей вселенной «Терминатора» и иных популярных фантастических миров.

В 1992-м Dark Horse Comics издала великолепный комикс Фрэнка Миллера (создателя вселенной Sin City) Robocop versus the Terminator. Сюжет его таков: из будущего в настоящее отправляется девушка-боевик, ее цель – убить Робота-полицейского, кибернетическую реинкарнацию полицейского Алекса Мерфи. Вина Робокопа состоит в том, что именно благодаря ему «Скайнет» придет к власти на Земле. Она справляется со своей задачей, однако дьявольский Искусственный Интеллект, ощутив, что будущее начинает меняться, отправляет в прошлое несколько терминаторов, приказав им защищать Робота-полицейского. Прошлое меняется вновь, но девушке удается убедить Робокопа в том, что он повинен в будущей ядерной катастрофе – киборг самоуничтожается. Однако «Скайнет» готов менять прошлое до бесконечности – еще один отправленный в наши дни терминатор не позволяет Роботу-полицейскому покончить с собой. Робокоп понимает, что у него нет шансов на победу в подобной борьбе. Единственный его шанс предотвратить грядущую ядерную войну – бросить вызов «Скайнету» в будущем… Блестящий комикс Миллера – лучший, пожалуй, кроссовер, что я видела в своей жизни. Фрэнк проделал гигантскую работу, платиновыми нитями сшил две великие вселенные.
Веселым безумием отличается Superman vs. The Terminator: Death To The Future, четыре выпуска которого увидели свет в 1999-2000 годах. В комиксе этом Супермен вместе со своими соратниками спасает Джона и Сару Конноров от терминаторов в настоящем и попутно сокрушает «Скайнет» в будущем. Забавно, что воевать с терминаторами коллегам Супермена помогает один из злейших его врагов – Лекс Лютор. Делает, впрочем, он это не из благих побуждений, а планируя заполучить в дальнейшем власть над «Скайнетом». Наконец, в 2000 году вышел еще один комикс-кроссовер – Aliens versus Predator versus The Terminator, создатель которого, Марк Шульц, исхитрился собрать воедино героев целых трех популярных вселенных.
Впервые на экраны персональных компьютеров Терминатор угодил в далеком 90-м году. Bethesda Softworks выпустила занятный шутер от первого лица The Terminator, в котором нам предстояло, забравшись в шкуру одного из двух главных героев фильма, выполнить поставленную перед персонажем задачу. Кайл Риз должен был защитить Сару Коннор, а Терминатор, соответственно, ее прикончить. Игра довольно сильно отличалась от типичных FPS начала 90-х и содержала изрядное количество «приключенческих» элементов. Кое-кто из исследователей склонен видеть в The Terminator предтечу Grand Theft Auto. Утверждение спорное, однако некоторые элементы геймплея действительно схожи – в The Terminator, например, можно было угонять машины и «вешать» себе на хвост полицейских.
Выпущенная в 1991 году компанией Ocean Software игра Terminator 2: Judgment Day ровным счетом ничем среди череды многочисленных поделок не выделялась и представляла собой набор мини-игр, сюжетно дублирующих события фильма. Так, например, в первом уровне нам предстояло, управляя T-800, один на один сразиться с T-1000 (вид сбоку), во втором – покататься на мотоцикле (вид сверху), в третьем – решить логическую задачку и починить сломанную руку нашего персонажа. Игра предназначалась для практически всех популярных в то время «неконсольных» платформ – Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC, Amiga и Atari ST.

1 В одной из вырезанных сцен первого «Терминатора» есть эпизод, в котором пара служащих «Кибердайн» отыскивают чипы спрессованного Сарой киборга и прячут их от полицейских. Забавно, что эта сцена, так и не попавшая в финальную версию открывающего цикл фильма, стала сюжетообразующей для «Терминатора 2».

2 Спецэффекты, которыми сопровождались все деформации «плохого» терминатора T-1000, были для начала девяностых совершенно революционными и крайне натуралистичными. Поэтому пара «Оскаров» (спецэффекты и грим), присужденных картине за визуальные красоты, были вполне ожидаемыми и вряд ли стали для кого-то неожиданностью. Два других «Оскара», напомню, фильм получил за звуковое оформление и звуковой монтаж.

3 Доктор Сильберман – один из немногих персонажей, засветившихся в каждой из трех частей картины. Его появление в «Терминаторе 3» было своеобразным юмористическим камэо и вызывало смех у поклонников цикла практически на каждом показе.

1


2


3


4


В том же 91-м году Acclaim Entertainment выпустила Terminator 2: Judgment Day для приставок. Несмотря на аналогичное продукту от Ocean Software название, игра была абсолютно другая, впрочем, качественный ее уровень, на мой вкус, был еще ниже. Управляя T-800, игроку предстояло планомерно проходить уровень за уровнем, выполнять различные задачи (раздобыть, например, оружие или узнать адрес Джона Коннора) и отбиваться попутно от толп всевозможных негодяев.
В 92-м году компания Virgin Games издала разработанную Probe Software для всех существовавших на тот момент консолей от Sega (Game Gear, Mega Drive и Master System) игру The Terminator. Ничего общего (за исключением, разумеется, сюжета) с одноименной игрой, выпущенной Bethesda Softworks в 1990-м, она не имела. Между тем The Terminator от Virgin Games был весьма симпатичным и сложным шутером с видом от третьего лица. В игре, управляя Кайлом Ризом, нам предстояло спасти Сару Коннор от терминатора-убийцы, причем бразды правления бойцом нам передавали еще в постапокалипсическом будущем, откуда нам следовало благополучно доставить протагониста в настоящее.
В том же 92-м году с аркадного автомата на PC и консоли перебралась игра T2: The Arcade Game, разработанная Midway Games. Она представляла собой довольно симпатичный «рельсовый» шутер в стиле Operation Wolf и сюжетно повторяла фильм «Терминатор 2: Судный День».
Наконец, все в том же 92-м году Bethesda Softworks выпустила эксклюзивно для PC симпатичный шутер Terminator 2029, в котором нам, взирая на мир глазами одного из членов повстанческой группы Джона Коннора, приходилось разбираться в далеком 2029 году со «Скайнетом». В 1994 году Bethesda Softworks переиздала игру в CD-версии, прикрутив к ней 34 дополнительные миссии и добавив триста с гаком мегабайт брифингов и озвучки.
В 93-м году Virgin Games выпустила разработанную совместно с Interplay Entertainment консольную игру Robocop versus The Terminator. Из названия явствует, что представляла собой она вариацию на тему придуманного Фрэнком Миллером кроссовера и повествовала о борьбе Робокопа с кибернетическими прихвостнями «Скайнета».
В том же 93-м свет увидела игра The Terminator: Rampage, изданная Bethesda Softworks. Весьма симпатичный FPS, к сожалению, был довольно негативно воспринят критиками, в первую очередь, из-за своих весьма серьезных системных требований. Не смейтесь: в те годы далеко не каждый мог себе позволить купить 486 DX-66 и видеокарту с мегабайтом оперативной памяти. Игру довольно жестко критиковали за невнятный дизайн уровней и бедный геймплей. Между тем визуально она была довольно хороша, а движок (тот же самый, что был использован в The Elder Scrolls: Arena) вполне соответствовал всем требованиям притязательного геймера.
Опять-таки в 1993-м компания Capstone Software выпустила игру Terminator 2: Judgment Day – Chess Wars, представлявшую собой обычные шахматы, в которых роль фигур играли терминаторы и люди-повстанцы.
В апреле 1993-го компания Mindscape издала разработанную эксклюзивно для SNES игру The Terminator. Несколько отставшая от вагона со своими собратьями, она ничем игровую публику не удивила.
1995 год принес в клюве The Terminator: Future Shock, выпущенную и разработанную компанией Bethesda Softworks. В игре использовался трехмерный движок XnGine, тот самый, на котором был сделан легендарный Daggerfall. Future Shock представлял собой весьма симпатичный FPS, сюжетно развивающий постъядерную линию оригинального «Терминатора». В 96-м году Bethesda Softworks выпустила сиквел Future Shock – игру SkyNET. В ней наконец-то появился долгожданный мультиплеер и возможность установки разрешения в 640x480.
Выпущенная в 2002 году компанией Infogrames для PlayStation 2 и Xbox игра The Terminator: Dawn of Fate народной любви не снискала и получила в игровой прессе достаточно посредственные оценки. В Dawn of Fate нам предстояло, взяв на себя роль одного из повстанцев, разгромить управляемых «Скайнетом» терминаторов и добраться до сюжетной точки, с которой начался фильм «Терминатор».
В декабре 2003-го Atari выпустила для PC разработанный компанией Clever's Games шутер от первого лица Terminator 3: War of the Machines. Ему, бедняжке, судьба уготовила титул худшей игры среди всех имеющих отношение ко вселенной «Терминатора» тайтлов. Впрочем, за пальму первенства в «плохости» с War of the Machines вполне может поспорить другой изданный Atari проект – разработанная в 2003 году компанией Black Ops трехмерная палилка Terminator 3: Rise of the Machines.
Наконец, последняя из «терминаторских» игр, Terminator 3: The Redemption, была разработана Paradigm Entertainment и выпущена Atari в недалеком 2004-м. И, в отличие от своих ближайших родственников, впечатление оставляла весьма приятное. В этом симпатичном шутере от третьего лица нам приходилось, забравшись в шкуру T-850, воевать с кибернетическими супостатами и защищать от посягательств «скайнетовских» прихвостней будущих героев Сопротивления – Кэтрин Брюстер и Джона Коннора.
Помимо компьютерных существуют также настольные и карточные игры, имеющие отношение ко вселенной «Терминатора». Наличествуют несколько пинбольных автоматов и денежный «однорукий бандит» (ставший в 2002 году предметом судебного иска со стороны Шварценеггера). СИ

1 Незамысловатый «рабочий стол» Терминатора из второй части картины. В первом фильме было значительно круче – перед глазами киборга почему-то проносились куски ассемблерного кода, проанализировав которые, можно было сделать вывод, что Терминатор построен на базе Apple II.

2 Самая, пожалуй, драматичный эпизод второго «Терминатора» – сцена самоуничтожения киборга.

3 В третьей части картины нам наконец-то представили терминатора-девочку. Ее роль весьма удачно исполнила модель Кристанна Локен, снимавшаяся до того момента исключительно в низкобюджетных экшнах и телевизионных сериалах.

4 «Терминатор 3» довольно сильно насыщен пародийными эпизодами. Здесь, например, довольно мило обыграна застарелая страсть киборга-убийцы к солнцезащитным очкам.

Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

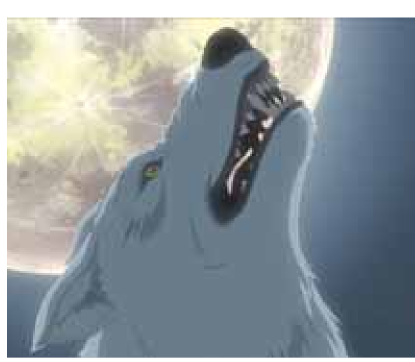
ВОЛЧИЙ ДОЖДЬ

АНИМЕ: Волчий дождь (Wolf's Rain) **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Тенсай Окамура, 2003 **ИЗДАТЕЛЬ:** XL Media **СТУДИЯ:** Bones **КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ:** 26 **НАШ РЕЙТИНГ:** 4 из 5

Этот драматический сериал обнажает перед зрителем те тонкие, психологичные отношения, которые сотни лет существуют между человеком и зверем: волки едят людей. Люди не едят волков. В былые века пастухи и крестьяне знали волков как умных, жестоких и сильных зверей, а выражение «одинокий волк» и сегодня означает уверенного в себе, сильного, опытного и самодостаточного человека. В мире телесериала Тенсая Окамуры волков не видели уже более двухсот лет, а люди будущего разделены на две группы. Чернь и плебеи влачат существование в полуразрушенных хибарах, добывая пропитание на свалках; аристократия купается в роскоши и наслаждается жизнью, но ни те, ни другие не могут выйти за пределы огромных куполов, которые защищают их от внешнего мира, где существовать, говорят, невозможно. Авторы сериала не объясняют, что случилось на Земле и отчего будущее стало столь безрадостным. Создатели «Волчьего дождя» вообще не стараются давать объяснения. Они выдвигают следующий тезис: дескать, волки не вымерли. Они скрытно живут среди людей – не как четвероногие животные с когтями и клыками, а как совершенно нормальные на вид члены общества. Они не оборотни, просто сам сериал время от времени, без оправданий и объяснений, изображает героев то как людей, то как волков. Можно было бы объяснить это волшебное превращение оптической иллюзией – мол, волки затуманивают мозг людям. Но как тогда быть со следами звериных лап? В общем, вопрос остается открытым... да и так ли уж важно знать ответ? Волки выступают как метафора, противопоставляющая гордое природное естество порочному человеческому обществу, и смена облика – необъяснимый в сюжетном мире приём – на «ура» срабатывает в реальном мире, заставляя зрителя по-новому взглянуть на происходящее. Их четверо: вожак стаи Киба, невозмутимый и «крутой» Цуме, беззаботный обалдуй, любитель хорошо поесть Хиге и ни на что не годный (разве что на мясо) соплячок Тобоэ. Древняя легенда предсказывает, что однажды волки с помощью таинственной Девы лунного цветка найдут способ вернуться в Рай и таким образом положат конец этому миру. Люди же, поверившие в гибель волчьего племени, и не подозревают, что четверо гордых хищников уже отправились в путь, – именно этому путешествию и посвящена сюжетная линия «Волчьего дождя». Впрочем, сторилайн не входит в число достоинств сериала, а пытливый зритель наверняка найдет



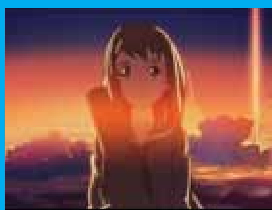
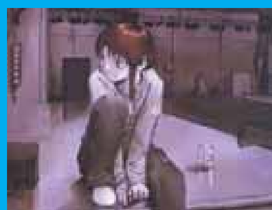
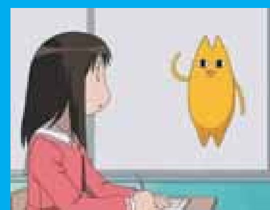
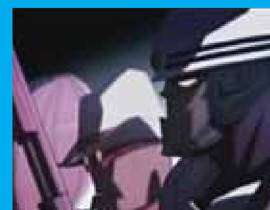






АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер полнометражного фильма «За облаками»; пре-релизный трейлер сериала «Эксперименты Лейн»; клип Waka Laka (for Osaka), смонтированный из сцен замечательной комедии Azumanga Daioh на песню Waka Laka с саундтрека Dance Dance Revolution; официальный анимационный клип She loves the Cream из подборки Amazing Nuts! от студии Studio 4C.

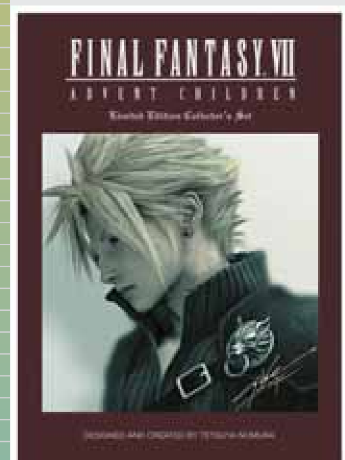




здесь не одну несуразицу. Дело не в этом. Каждое приключение волков несет в себе символический, а не фактический смысл, и философский подтекст гораздо глубже, чем действительное наполнение происходящего. Это становится особенно заметно в финальных эпизодах, где злодеи теряют всякую мотивацию и связь с реальностью, без колебаний один за другим опровергают законы мироздания, а развязка оставляет куда больше вопросов, чем ответов. Сериал создавался на овеянной легендами студии Bones, со стапелей которой сошли такие хиты, как «Цельнометаллический Алхимик», меха-эпос Eureka 7 и лирический полнометражный фильм Cowboy Bebop. Дизайном персонажей в Wolf's Rain занимался Тосихиро Кавамото, создатель весёлой компании космических охотников за головами – и неудивительно, что Хиге так похож на молодого и немного располневшего Спайка Шпигеля. Звуковую дорожку к сериалу написала несравненная Йоко Канно (Cowboy Bebop, Vision of Escaflowne, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex). Музыка в «Волчьем дожде» – самостоятельное произведение искусства, номинированное на международную премию «Энни», и два диска саундтреков будут отличным подарком любому поклоннику. Но, несмотря на то что

Super ShortNews Turbo EX Edition

Sony Pictures сообщает приятную новость для поклонников Final Fantasy VII. Полнометражный фильм Final Fantasy VII: Advent Children будет выпущен на DVD вторым тиражом, на этот раз с подзаголовком Limited Edition Collector's Set. В состав коллекционного издания войдёт обширная подборка бонусов и, главное, анимационная короткометражка Last Order Final Fantasy VII, о выпуске которой слезно молили англоязычные фанаты. Также в комплекте: открытки, ролик о сюжете Final Fantasy VII, версия фильма с Венецианского кинофестиваля, рекламные ролики грядущих игр по вселенной Final Fantasy VII и подборка сцен, не вошедших в финальную версию картины, – словом, практически ничего нового, и вряд ли одна Last Order Final Fantasy VII послужит достаточным основанием для покупки – разве что для самых увлеченных и обеспеченных коллекционеров. Издание поступит в продажу ограниченным тиражом шестого февраля с рекомендованной ценой в 50 долларов США.



Человек сотни лет хотел научиться летать. А научившись, он захотел летать красиво. Вдохновившись классической работой Хаяо Миядзаки «Навсикая из долины ветров», японцы воссоздали летательный аппарат героини, установили на него реактивный двигатель и летом готовятся запускать в небо. Машина выглядит почти так же, как в аниме, разве что крылья стали ощутимо длиннее – иначе не удержится в воздухе. А пока зима, летательный аппарат стоит в выставочном центре NTT InterCommunication Center в Синдзюку, подключенный к трём мониторам и особой версии Microsoft Flight Simulator, благодаря которой каждый может опробовать летающее крыло и убедиться, что висеть между двумя поручнями может быть удобно только в аниме.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с XL media разыгрывает два диска с аниме «Волчий дождь». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 марта.

ВОПРОС:
ЛАЮТ ЛИ ВОЛКИ?

1. НЕТ, НЕ ЛАЮТ.
2. ДА, КАК СОБАКИ.
3. ДА, ЧТОБЫ ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ СОРОДИЧЕЙ.

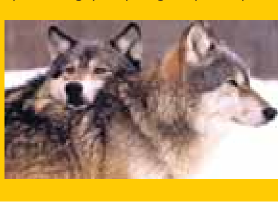


Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Крутой учитель Онидзука» получает Ника Казначеева из Краснодара. В свободное от работы время Онидзука проходил Ape Escape.





ЛЮДИ И ВОЛКИ

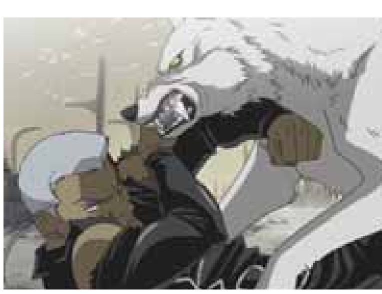
На самом деле, волки – умные и осторожные животные, которые не лезут в драку первыми и редко нападают на этого непонятного посетителя леса – человека. Волки долго изучают пришельца, и лишь после этого, узнав его повадки и способности, могут бросить вызов. Видимо, поэтому люди никогда не считали волка однозначно злым зверем: в сокровищнице мировой мифологии немало историй о людях, воспитанных мудрыми волками, – достаточно вспомнить братьев Ромула и Рема. Люди уважали волков, но и боялись их, а когда огнестрельное оружие сделало охоту приятным и практически безопасным развлечением, благородные хищники оказались на грани уничтожения. Только в прошлом столетии люди осознали важную роль волка в экосистеме леса, и сейчас во многих странах зверь находится под охраной, а общественное мнение о хищнике стало гораздо лучше – в частности, благодаря аниме-сериалу «Волчий дождь».

многие из авторов «Бибопа» заново собрались на производстве «Волчьего дождя», вряд ли уместно говорить о подражании и самоповторе. Новаторский «Бибоп» разбивал жанровые границы, превращаясь из драмы в фарс, из фарса в лирику, из лирики – в комедию. «Волчий дождь» – цельное и гораздо более привычное, выдержанное в одном стиле произведение с очевидным и прямолинейным сюжетом.

Российское издание «Волчьего дождя» выпускает компания XL Media («Тристия», «Беспокойные сердца»). Приятно видеть, что сотрудники компании держат марку и вновь радуют нас безукоризненным изданием мирового уровня: мы получаем не только основные 26 эпизодов сериала, но и четыре серии «эпилога», изданные в Японии только на DVD. Соответственно, на каждом из шести дисков издания записано по пять серий аниме. Формат видео – высококачественный PAL progressive, все диски – DVD9, то есть двухслойные. В каждой коробке кроме самого диска вы найдете двадцатистраничный черно-белый буклет с набросками и комментариями к происходящему на экране. Отдельно хочется отметить художественное оформление издания: стильные обложки и уникальная печать на самих дисках приятно выделяют «Волчий дождь» среди других релизов.

Кое-что для девочек: компания главных героев построена по канонам сериала про «бисёненов» (красивых мальчиков), и параллели с классикой жанра вроде Weiss Kreuz слишком очевидны, чтобы о них говорить. Каждый волк – не столько персонаж, сколько привычный зрителю архетип, и от этой типичности сюжет часто пробуксовывает: когда придумать нечего, сценаристы прибегают к проверенному ходу «герои поругались на пустом месте». Ни эмоции, ни физика мира «Волчьего дождя» не поддаются объяснению, сериал наполнен не смыслом, а символизмом, и максима «форма важнее содержания» здесь возведена в абсолют. И ведь, черт подери, волки в самом деле удались.





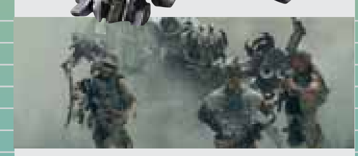




Super ShortNews Turbo EX Edition

Нам часто приходится сообщать о том, что, мол, американские киношники закупили права на создание фильма на основе того или иного японского произведения, и в девяти случаях из десяти такие новости не заканчиваются ничем хорошим: достаточно вспомнить полнометражный фильм по Dead or Alive. Но есть среди всех лицензий одна картина, в успехе которой мы не сомневаемся ни секунды, – это полнометражные «Трансформеры» Майкла Бэя («Скала», «Армагеддон», «Плохие парни») и Стивена Спилберга (в представлении не нуждается). Американская премьера ленты назначена на четвертое июля, на День независимости, а первый трейлер, опубликованный в Сети, показывает, что фильм не будет ни легкомысленным развлечением для детей, ни скучной дешёвкой. Битва десептеконов и автоботов поставлена с пафосом, достойным «Войны миров», и даже если вы не видели культовый аниме-сериал об Оптимусе Прайме, мы уверены: фильм произведет на вас впечатление хотя бы за счёт первоклассных спецэффектов.





Начиная с 2007 года, Академия Киноискусств Японии будет выдавать ежегодный приз в категории «лучший анимационный фильм» – проще говоря, в индустрии аниме появляется свой «Оскар» (раньше мультипликации приходилось конкурировать с игровым кино). На соискание приза номинированы пять работ: Gedo Senki от Studio Ghibli и Горо Миядзаки, фэнтэзийное приключение Brave Story, детский и очень необычный мультфильм про волка и козлёнка Arashi no Yoru ni, подпольная романтическая история Toki wo Kakeru Shoujo и десятая полнометражка из жизни маленького детектива Конана – Tanteitachi no Requiem. Победитель будет объявлен в феврале.



Мини-обзоры

ГОЛОС ДАЛЕКОЙ ЗВЕЗДЫ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАКОТО СИНКАЙ, 2002 · РОССИЯ

ОЦЕНКА: 5/5



«Голос далекой звезды» (Hoshi no Koe, Voices of a Distant Star) – потрясающее короткометражное аниме, созданное на домашнем компьютере гениальным аниматором-самоучкой Макото Синкаем и принесшее ему всемирную известность. Российское издание одного из лучших аниме в истории невозможно купить отдельно, само по себе: XL Media поставляет диск «Голос далекой звезды» вместе с релизом полнометражки «За облаками» (Beyond the Clouds) в сборнике «Коллекционное издание: Макото Синкай» общей стоимостью 500 рублей. Подробнее о полнометражной работе мастера мы расскажем в следующем номере, а пока напомним, что в трогательном фантастическом «Голосе далекой звезды» за 23 минуты Синкай сумел сказать больше, чем любой коммерческий режиссёр за два часа, и щемящая песня в финале никого не оставит равнодушным.



DISGAEA: THE NETHERWORLD PRINCE

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ИЕТАКА ИСАКО, 2006 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА: 4/5



Если вы играли в Disgaea: Hour of Darkness, то наверняка знаете, что происходит: король подземного мира скончался, и теперь каждый уважающий себя демон считает своим долгом захватить трон. Но! Внезапно в мир возвращается наследный принц в коротких штанишках, и мальчишка не даст проходимцам лишить себя законного наследства. На его стороне обаятельная злодейка Этночка и её отряды пингвинов-зомби, а также Флон, наёмная убийца из Рая, присланная покончить с неугодным королём и оставшаяся без работы. Аниме-сериал Disgaea следует тем же сюжетным автобаном, что и видеоигры, но по другой полосе: события переставлены местами, герои ведут себя иначе, а у принца появляется родная сестра. Впрочем, всё это смотрится остроумно и уместно: для создания аниме были использованы наброски и сюжеты, по тем или иным причинам не принятые разработчиками видеоигр.



CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ГОРО ТАНИГУТИ, 2006 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА: 4/5



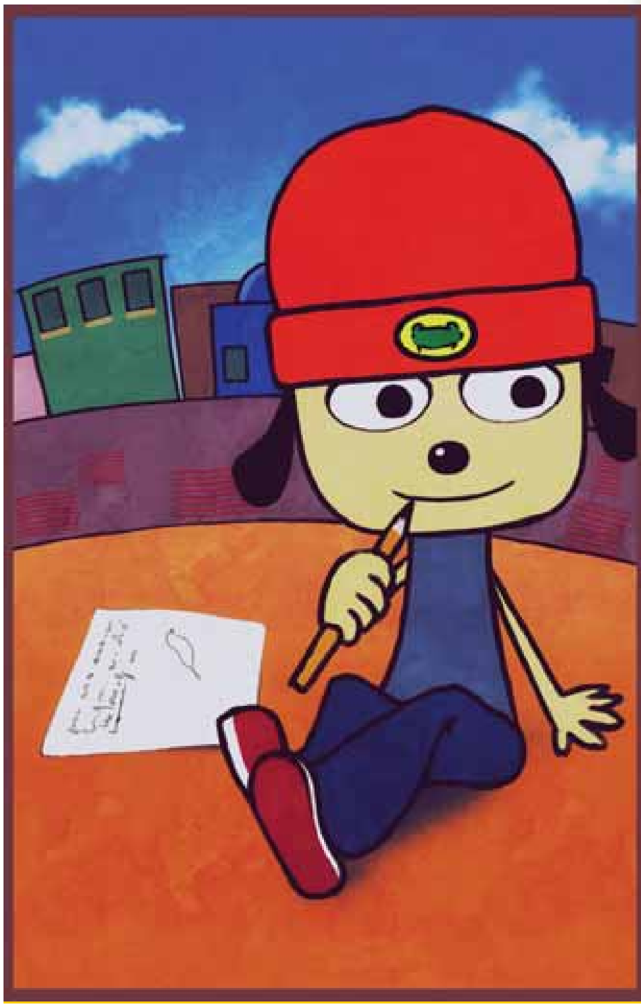
Гигантские роботы нацистской Британской империи оккупируют свободную Японию – такой ядреной завязки мы в аниме ещё, пожалуй, не видели. В центре сюжета Code Geass оказывается судьба молодого британца, который во время вторжения жил в Японии и поклялся отомстить своей родине. Парень попадает в ряды повстанцев, ещё не зная, что его лучший школьный друг служит в элитном британском корпусе. Разумеется, юноши в самом скором времени получают личных боевых роботов – сюжет любого «Гандама», один в один! Нельзя не отметить узнаваемый дизайн персонажей от арт-группы CLAMP («Чобиты»), благодаря которому сериал напоминает «Икс» про англичан на мехах. Небанальный сюжет, симпатичные персонажи и уверенная режиссура Горо Танигути, работавшего не над одним «Гандамом», удачно выделяют Code Geass: Lelouch of the Rebellion из толпы меха-аниме последних месяцев.



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Призовую подписку получает Vlad Almighty за самый трезвый и рациональный взгляд на вечные проблемы: пиратства и деревянных продавцов.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить у нас технической поддержки. Мы, конечно, всеведущи в области игр, но не можем наверняка сказать, почему у вас не работает та или иная программа. Вспомните: часто даже сами разработчики оказываются не в состоянии отловить ту или иную ошибку. Это может быть гораздо сложнее, чем кажется. Лучше напишите ответ на любое из опубликованных в номере писем и вступите в аргументированную полемику.

ПИСЬМО НОМЕРА

Vlad Almighty,
vladalmighty@mail.ru

Здравствуйте!

Давайте, девочки и мальчики, вместе откроем журнал «Страна игр», номер 23, рубрику «Обратная связь». Открыли? Отлично! И что там? А там... Правда! Лицензия – наше все, пираты – звери позорные, геймеры взрослеют, а также то, что с возрастом их доходы растут, и что доходяги из регионов, не уважающие чужой кропотливый труд, покупают пиратчину, потому что ситуация у них плачевная, видите ли, и они не могут себе позволить брать диски легальные. Сколько раз мы это уже слышали? Правильно! Много. Теперь, дорогие мои, слушайте сказку!

Жил да был в далеком, небольшом, региональном городке мальчик. Была у мальчика забава. Игровая приставка, купленная батюшкой на День рождения. Величали сию чудо-машину не иначе как «Денди». И пролетел не один час свободного времечка того паренька за этим диво-устройством. Нежданно-негаданно стукнуло мальчугану пятнадцать. К тому времени была у него уже совершенно новая и очень недешевая для провинциального обитателя PS one. Приобрел, однако, он ее сам. Копеечку к копеечке складывал, экономил карманные дензнаки. Тогда этот пацан радовался, что в состоянии покупать диски к новой чудо-машине, благо, были они почти что даром. За свои деньги покупать мог. Да! За те жалкие барыши, что были его карманными деньгами, мальчишка умудрялся и игры приобретать, и на билеты в кино, и на мороженое для дамы оставлять.

Скоро сказка сказывается, да не скоро... Впрочем, время летит еще быстрее. Так незаметно подошел его восемнадцатый День рождения. Была у мальчика уже работа, а также приличный для мест его обитания заработок. И тут возьми да и случись с ним счастье: герой наш узрел на рыночной площади, в одном из торговых шатров, ту самую PS2. Уж как ее заморские купцы хвалили, как превозносили! Таким образом, владельцем самой совершенной игро-машины того времени стал и он. А потом... Потом за счастьем пришла и беда.

Как-то однажды, за кружкой пива в баре, разговорился парень наш с одним из завсегдатаев заведения и услышал, что, дескать, есть такой способ: сделать из его чуда техники прямо-таки зверского типа устройство, способное прожевать все, что в него удастся запихать. И откуда ж нашему герою было знать, что человек тот, сидевший рядом с ним, был самый настоящий пират?! Наслушавшись сладких трелей, парень решился. Пусть будет так! Его великолепная, блестящая PS2 была прочипована и стала, вы не пове-



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ЗДРАВСТВУЙ, WII.

Погонял, знаете ли, Wii Sports (на демостенде в «Хит-Зоне» на Университете других игр не было). Удручающе... Главный обман покупателя вот в чём: «Вы двигаете рукой, как в настоящем теннисе, и персонаж повторяет ваши движения». Ложь и ещё раз ложь. В виртуальном теннисе от Nintendo главное – совершить ЛЮБОЕ движение пультом в момент подлёта шарика. Направление отскока зависит только от момента исполнения движения. На «повторяет движения» могли повестись только самые недалёкие игруны. Как они планируют играть, если видят мяч далеко не с той перспективы, с какой видят настоящие теннисисты? Персонаж по корту бегает сам. Единственный геймплейный элемент – махнуть в любую сторону пультом в нужный момент. То есть значительно примитивнее, чем даже «тамагочи». И примитивнее нинтендовской же Game & Watch («Ну, погоди!»). Бокс – та же история. Никто твои движения повторять не будет. Есть несколько видов ударов, и вместо того чтобы вешать их на комбинации кнопок, их повесили на определенные движения пультом (используется и «пульт», и нунчаки). То есть вместо нажатия на кнопку делаешь мах пультом. Гироскопы отслеживают только самые грубые движения – снизу вверх, слева направо и.т.д. Никаких «тонких действий» не понадобится.

Боулинг ещё хуже. Кнопками «влево» и «вправо» (обалдеть, как в презренных «графических гонщиках» Xbox 360 и PS3! А как же гироскопы?) выбираем траекторию полёта шара, делаем замах назад с зажатой кнопкой и пуляем. Я пулял для интереса не вперёд, а влево и вправо под 90 градусов. Шар летел идеально прямо. На вопрос тётенькам-моделям-демонстраторам (их я тут же отогнал от Wii, чтобы не мешались тестить новое поколение), почему вот так вот, получил ответ: «Так траектория задана!». Вот вам и «Нет графической гонке».

Для управления курсором используется излучатель на конце пульта, на телевизор же ставится рамка-приёмник. Штука работает с большим запозданием, определить границы координат не представляется возможным. Я направлял в середину экрана – курсор демонстрировался внизу. Отличная замена для тех, кому мышь слишком сложна. То есть для новой аудитории Nintendo. Но ни во что динамичное играть серьёзно, конечно, не выйдет. Графика: скажем так, Ready2Rumble на Dreamcast 1999 года выглядел намного лучше, чем этот ужас. Но ведь графика не главное. Главное – гироскопы!

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Куда пропал Killzone 2 для PS3?

Игра ушла в подполье. Сейчас над Killzone для PS3 трудится команда в 120 человек, а бюджет разработки составляет более двадцати миллионов долларов. Может быть, Sony надеется до последнего момента не раскрывать карты, чтобы отплатить Microsoft её же монетой и противопоставить запуску Halo 3 запуск Killzone 2? В любом случае, в этом году нас ждут прелюбопытные новости.

Играет ли PS3 диски от PS2? Что для этого нужно?

В PS3 встроен эмулятор PS2, с помощью которого консоль и запускает старые игры. Делать для этого ничего не нужно: эмулятор записан на жестком диске каждой приставки. Следует заметить, что не все игры с PS2 работают полностью корректно, но Sony обновляет программную часть эмулятора в новых версиях прошивки для PS3.

Играет ли Xbox 360 диски от Xbox? Что для этого нужно?

На жестком диске каждой Xbox 360 записан эмулятор Xbox, с помощью которого запускаются старые игры. Не все игры с Xbox работают полностью корректно, но Microsoft НЕ обновляет программную часть эмулятора в новых версиях прошивки для Xbox 360. Эмулятор автоматически обновляется через Xbox Live, когда вы вставляете в привод консоли диск от Xbox.

ДАВЕЧА СЛУЧИЛСЯ У НАС ТАКОЙ КАЗУС: ОДИН НЕ В МЕРУ ПЫЛКИЙ МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК ПРИСЛАЛ СВОИ ОТВЕТЫ НА КОНКУРС ПЯТЬДЕСЯТ С ЛИШНИМ РАЗ. ПОДРЯД. В РАЗНЫХ ЭЛЕКТРОННЫХ ПИСЬМАХ. И ОСТАНОВИЛСЯ ЛИШЬ ПОСЛЕ ТОГО, КАК БЫЛ ЖЕСТКО ОТЧИТАН ДЕЖУРНЫМ СОТРУДНИКОМ «СИ». НЕ ПОВТОРЯЙТЕ ЕГО ОШИБКУ: ЗАВАЛИВАЯ НАШИ ЯЩИКИ КОПИЯМИ СВОИХ СООБЩЕНИЙ, ВЫ РИСКУЕТЕ ПОЛУЧИТЬ НЕ СТОЛЬКО ПРИЗ, СКОЛЬКО ПЕЧАЛЬНУЮ ИЗВЕСТНОСТЬ В УЗКИХ КРУГАХ. ЛУЧШЕ ЛИШНИЙ РАЗ ПРОВЕРЬТЕ, ПРАВИЛЬНО ЛИ ВЫ ВЫПОЛНИЛИ УСЛОВИЯ КОНКУРСА И НЕ ЗАБЫЛИ ЛИ ЧЕГО. ЭТО ПОЛЕЗНЕЕ БУДЕТ.

рите, есть все, что давали! Наш герой без страха тратился на вещи, в которых был не уверен. Он легко отдавал несколько жалких монет за очередную фитюльку, которая была у всех на слуху, и не разочаровывался, если эта бирюлька не оправдывала его надежд. Так было с FF7 Dirge of Cerberus, например. И таких примеров просто океан. Это его вполне утраивало. Но...
Меняется время, меняются и требования людей к своему быту. На данном этапе его жизни, имея возможность приобретать оригинальные, не испорченные ушлыми пиратами диски, наш герой был очень удивлен беспорядками, царящими в этой сфере торговли. Приобрести дешевую игру было можно, а вот дешевую и качественную – нельзя. «Полнастью на рускам изаке» – гласила обложка каждого экземпляра! Только это уже нашего с вами друга не устраивало ни в коей мере. Ему хотелось качества! Если уж любимые, лучшие вещи – то чтобы приятно на них смотреть было, приятно в руках держать. В красивой упаковке, и чтоб от коробочек пахло не тухлой рыбой и махоркой. И стал он искать пути-дорожки в лучшую жизнь. Дорога вела, как оказалось, в интернет-магазины. Там смог он приобрести жемчужины – очень ценящиеся в высшем обществе – называемые лицензионными видеоиграми. К примеру, парень разжился вполне себе натуральной, оригинальной и фирменной Final Fantasy X. И не только. Но...
Пытаясь дальше приобщиться к хорошей и праведной жизни, наш герой столкнулся с чудовищной проблемой. Даже в столице необъятной Родины невозможно было достать финтифлюшку, величаемую Kingdom Hearts 2. Да. Именно так, к сожалению. Невозможно было после релиза в таких далеких Соединенных Штатах, невозможно и по сей день. До сих пор в Москве нет ни одной легальной копии в продаже. Все, что завозили в интернет-магазины, шло мимо таможни. А в свободной продаже этой игры пока не было, только во Всемирной паутинке. Парню стало все это очень интересно, и он, используя знакомства, хорошенько покопался в ситуации, выяснив вот что.
Склад в Москве, куда доставляют игры, всего один. Оттуда уже они расходятся по магазинам, Интернет-шопам и всяким геймпостам. Например, Dragon Quest VIII поступил год назад в Москву (европейская лицензия) в количестве всего тысячи штук! И больше с тех пор завоза не было! Не удивительно поэтому, что весь русский народ имел большие проблемы с покупкой сего творения. В том числе и наш герой. Парень удивился: «Почему так? Ведь, казалось бы, есть спрос, так должно быть и предложение!»
А оно не все так просто, мои дорогие. Наш рынок лицензионных видеоигр, несмотря на обилие фирменных и интернет-магазинов, находится все еще в зачаточном, примитивном состоянии. Компании, которые покупают лицензию на распространение в России той или иной игры для PS2, очень часто просто боятся связываться с активной позицией, которая, по статистике, может не окупить затрат на лицензию. К таким рискованным проектам и отнесли почему-то Kingdom Hearts 2 и Dragon Quest VIII, и еще много-много игр, которые из-за боязни дистрибьютора потерять деньги завозились к нам мизерными партиями.

**ВРЕН ** *Эта информация не вполне верна. Фирма «1С», официальный дистрибьютор Square Enix в России, завезла Kingdom Hearts 2 и Dragon Quest VIII вовремя (через пару недель после европейского запуска) и в достаточном количестве. Игры до сих пор есть на складе дистрибьютора. Другое дело, что конкретные магазины не хотят их продавать. Но диски есть, например, в розничной сети «Чистый софт», принадлежащей «1С». А вообще проблемы с покупкой легальных игр для PS2 в России бывают, но это единичные случаи.*

**ЗОНТ ** *Знаете, как я вышел из положения? Японские версии заказываю на Play-Asia (http://www.play-asia.com), европейские – в английской сети GAME (http://www.game.co.uk). Что всем рекомендую: не надо ходить по магазинам, да и диски обычно доставляются с разумной задержкой. Полагаю, я такой умный не один, и это одна из причин, по которым наш рынок пробуксовывает. Продвинутые геймеры уже заказывают за границей, непродвинутые ещё пользуются услугами местных пиратов. А «среднего класса» толком не существует.*

Ну и напоследок: Xbox 360 стоит 11500 рублей за core-комплект. Wii стоит десять тысяч. Ах, как же сложно предсказать судьбу Wii в России...

Емельянов Роман,
fearman2000@mail.ru

**cg ** *«Погонять» мало, надо разобраться как следует. Что мы и сделали. Управлять полётом мяча приходится именно доворотом кисти, силой и широтой замаха, а также направлением движения – как в настоящем теннисе. А вот «попал/не попал» программа рассчитывает облегчённо – всего лишь по таймингу движения: виртуальный теннисист, мол, отнюдь не дурак в выгодной ситуации по мячу мазать. Осталось добавить, что это не симулятор, а всего лишь мини-игра из бесплатного сборника.*
Что касается распознавания движений – тут тоже всё просто. Wii определяет положение и движение контроллера(-ов), а не ваших рук. Кто утверждал обратное?

НАБОЛЕЛО

Здравствуй, уважаемая редакция! Купил двадцать первый номер и наткнулся на письмо с жёлтой плашки, которое и побудило написать вам собственное. Согласен с автором, что людей, разочаровывающихся в вашем журнале, становится больше (сужу исключительно по себе). Но не согласен с мнением о вашей чрезмерной «себялюбивости» – в таком количестве позволительно. Раньше, приобретая журнал, я прочитывал почти весь, но последние месяцев шесть я его чаще пролистываю, не обращая внимания на большинство статей. Что-то стало не так, как раньше. (Но, скорее всего, «что-то не так» стало со мной). Начну с рубрики «Железо». Нельзя ли увеличить железные новости хотя бы на одну страничку? Очень давно не было тестирования нескольких видеокарт. Теперь для

Что-нибудь слышно о дате выхода Front Mission 5?

В Японии игра вышла в конце 2005 года, но англоязычного издания мы так и не увидели. Есть все основания предполагать, что Square Enix считает выпуск игры за пределами Японии потенциально неприбыльным, и мы никогда не увидим латинских букв во Front Mission 5.

Почему игры для консолей очень редко русифицируют?

Потому что русифицированные игры для консолей очень редко покупают. Соответственно, затраты на локализацию не окупаются. Будет больше ответственных игроков и меньше зловредных пиратов – локализаций тоже будет больше.

Что вы можете сказать о Max Payne 3? Будет, не будет, когда?

Отвечает Микаель Касуринен, дизайнер уровней для второй части игры: «Мы не разрабатываем Max Payne 3». Да, финал The Fall of Max Payne обещает продолжение «путешествия в ночь», но сейчас компания Remedy Entertainment, родители Макса, трудятся над психологическим триллером Alan Wake. Полицейскому придется подождать.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

того, чтобы сравнивать комплектующие, мне приходится покупать журнал «Железо» (у нас 200 рублей, а «Страна игр» – 250 рублей за номер. Сахалин!). Следующая рубрика – «Кросс-культура». На мой взгляд, она лишняя. В этой рубрике, в самой первой статье об Уве Болле автор слишком переусердствовал. Отрывок ответа Зонта на письмо номера: «Только постарайтесь не оскорблять других и не использовать словечки вроде «дегенераты». Мы их не любим.» Господа, после прочтения этой статьи слово «дегенерат» слишком мягкое и безобидное для бедняги Уве (*так спасибо же за то, что вы его не использовали! – Зонт*). А теперь о наболевшем. «Обзоры». А, собственно, где они? Почему так мало? Опять же приходится покупать другое издание. И не надо отвечать: «Наш журнал о ЛУЧШИХ играх». Такой ответ не устраивает. Согласен с тем, что «статьи превратились в подобие докладов или диссертаций» и добавил бы «с тщательным выискиванием недостатков и чрезмерной критикой». А вот рубрика «Ретро» мне по душе! Но и тут не обошлось без ложки дегтя. Автор статьи о Xenogears вместо того, чтобы напомнить о замечательно проведенном времени за этой игрой с классным сюжетом (мнение редакции совпадает с моим?), просто берет и снова критикует! Уважаемые критики, стоп! Я хочу читать журнал с хорошим настроением. Я до сих пор приобретаю каждый номер, так как заядлый консольщик, хотя сейчас играю на PC. Но вот дождусь PS3, и PC отдохнет от Elder Scrolls 4 и Gothic 3. Извините, отвлекся! Конечно же, мое письмо печатать не прошу (*вы попали. – Прим. ред.*), просто ответьте, выслушали ли вы меня? Я ведь не со зла, наболело.
Дорогие игроветераны, пожалуйста, напишите в рубрике «Ретро» об игре далеких времен с NES, о Flying Warriors. Уж больно она запала мне в душу. Будучи школьником, я ничего не понимал в жанрах, но эта игра – action\adventure\RPG\fighting. Тогда такого мне нигде не встречалось. Очень понравилась уникальная система боев на ринге. И еще хотелось бы узнать ваше мнение об игре Shadowrun с Sega Mega Drive. Ваш постоянный читатель... или уже листатель.

Сергей,
dragoonoff@mail.ru

ВРЕН *Видеокарты среднего уровня мы тестировали несколько номеров назад. Железные новости увеличить можно, но я не уверен, что всем это будет по душе. Что касается обзоров, то тут все просто. Мы пишем рецензии на все выходящие хорошие игры. Есть игры – есть рецензии. Мало игр (например, летом) – мало рецензий.*
А рубрику «Ретро» мы расширять будем, и о Shadowrun обязательно там напишем. Эта игра была одной из моих любимых на MD. Я ведь и книжки Shadowrun в свое время запоем читал.

ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ НОСТАЛЬГИИ

Здравствуй, дорогая редакция «Страны Игр». Читаю ваш журнал не так давно. Скажу, что журнал, на мой взгляд, почти идеальный (единственное, чего хотелось бы, так это страничку про софт, который вы выкладываете на диске). Я хочу пожаловаться на последние части Need for Speed. У меня есть все части Need for Speed, кроме первой (в смысле, она у меня тоже есть, но под DOS) и Carbon. Я коллекционировал их с шести лет. И знаете, все гонки этой серии стали совсем другими после Underground. Атмосфера в них изменилась до неузнаваемости! Я думал, может в Carbon всё вернётся на круги своя, но, видимо, ошибался. Может, в первых Need for Speed не было всяких там «понтов», «тюнинга» (а зачем он нужен и без того мощным машинам?) и тому подобного, но я бы променял любой из последних NFS на второй, третий или четвертый, причём без всяких угрызений совести. В первых NFS не было режима карьеры, но были режимы Knockout и Tournament (если не ошибаюсь). Зато знаете, как было весело! Сами подумайте, как бы вы в реальности прыгали с трамплина высотой метров в 500, и при посадке автомобиль только слегка покачался! А вы видели физику во втором? Если врезаться в чью-то машину на скорости больше 200 км/ч... Ну, в общем, раньше игры делали лучше, чем сейчас. И, конечно, поздравляю вас с Новым годом! Желаю счастья, здоровья и, естественно, прибавки к жалованью!

Вова Шевелев,
redvova2005@rambler.ru

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 24(225), СТРАНИЦА 2

Постер... Need for Speed Carbon и «Корсары: Возвращение легенды»? Картинки убеждают нас в обратном, и в этом случае лучше поверить своим глазам: к новогоднему номеру действительно прикладывался плакат с «Дальнобойщиками». В общем, кажется, вреда от такой ошибки никакого – постеры всё равно правильные, а осадочек остался.



Кто виноват

Александр Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

ЗОНТ *Мне, например, Porsche Unleashed тоже нравится гораздо больше современных игр сериала. Только что толку? Иные времена, иные нравы. Видимо, в EA решили, что сегодня народу нужны «понты» и тюнинг, а народ, в свою очередь, голосует за них рублём. Нельзя однозначно сказать, что что-то лучше, а что-то хуже. Оно просто другое.*

**cg ** *Комментирует непростую ситуацию на загнивающем рынке современных видеоигр заслуженный аналитик всего и вся М.Ю. Лермонтов:*

Да, были игры в наше время,
Не то, что нынешнее племя:
Богатыри - не вы!
Плохая им досталась доля:
Немногие вернулись с поля...

И далее по тексту. Как видите, синдром «А раньше было лучше» – он вне поколений и даже схож в чём-

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

SMS

ОТВЕТ **НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 514-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

В скольких играх используется движок Unreal Engine 3? А то я сбился со счета.
Во... многих. Тут действительно не мудрено сбиться со счета, ибо движок уже лицензировали для нескольких десятков проектов, и анонсы не перестают прибывать. Из состоявшихся хитов отметим Gears of War и Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, из грядущих – Mass Effect, Medal of Honor: Airborne, Lost Odyssey и, конечно, Unreal Tournament 2007. Как ни удивительно, но все эти такие разные игры собраны на основе общего мотора.

Объясните, пожалуйста, для того чтобы увидеть подлинную красоту некоторых игр нового поколения (например Ridge Racer 7), нужно брать телевизор с разрешением 1080p?
Нет, почему же. Необязательно. Между играми в 720p и 1080p разница примерно такая же, как между компьютерными разрешениями 1280x960 и 1600x1200. Графика остается одной и той же, меняется лишь количество пикселей на экране и, соответственно, чёткость картинки. Какой телевизор покупать – это, скорее, вопрос бюджета и личного стремления к совершенству. Да, вы заметите разницу между 720p и 1080p невооруженным глазом... но скоро признаете, что она не так уж и велика.

Опубликуйте, пожалуйста, фото Синдзи Миками. Заранее спасибо!
Не за что. Вот:



Только что в программе «Кто хочет стать миллионером?» был задан вопрос: «К какому жанру относятся шахматы?». Варианты ответов: стратегия, квест, шутер, симулятор. И правильный ответ – симулятор! До этого я всю жизнь думал, что шахматы – пошаговая стратегия. Вот вам и деревянные продавцы с деревянными покупателями. Ужас! P.S. Это правда симулятор?
Скользкий вопрос. Понимаете, любую военную стратегию можно назвать «симулятором полководца». Шутер – симулятором стрельбы, ролевую игру – симулятором жизни. Но по современной классификации так делать не принято и даже ошибочно. Шахматы, как утверждает Большая советская энциклопедия, «воспроизводят действия сражающихся по определённым правилам сил», а игрок выступает в роли главнокомандующего. Это ли не точное определение стратегии?

то с вечным вопросом отцов и детей. Дайте нынешним играм шанс. Они хорошие.

ВРЕН *Мы постараемся при случае передать ваши слова Тони Воткинсу, руководителю российского отделения Electronic Arts.*

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

Доброго времени суток, дорогой журнал и его редакция. Пишу вам письмо, так как давно хотелось. Эти мысли крутились в моей голове и не давали покоя… Увы, они на давно надоевшую вам тему войны консолей. Итак, мне пришла в голову интересная мысль: идет далеко не только прямая война консолей (путем конкуренции, закупки эксклюзивов и т.д.), но и тайная информационная война (нет, это не бредни наигравшегося в MGS, а чистая правда).

Сначала вступление… Я хорошо помню время до next-gen'а седьмого поколения. Я был типичным писишником и консоли меня совершенно не волновали. Но тут компьютерные издания, причем несколько сразу, написали про Devil May Cry 3 и приложили ролики. Я не на шутку заболел DMC (про PC-релиз тогда слов не было) и ради одной этой игры купил PS2. Позднее я открыл много других игр, и пришлось покупать ваш журнал (спасибо за него и за «Банзай!») и идти в Интернет на форум, причем именно на ваш. Там, в разделе «Консоли» я наткнулся на интересный факт… Лютая ненависть к Xbox и бешеная любовь к PS2! Я не стал думать, отчего это, и дружно влился в ряды противников Xbox. Даже покрывал «ящик» бранью в каких-то ветвях, хотя никогда не видел ни его, ни игр для него! А теперь самое интересное – появился next-gen седьмого поколения. В начале все прочили успех Sony, ссылаясь на лучшую подборку игр. Я дружно влился и туда. Все так и шло, мирно и добро.

А война грянула как гром среди ясного неба, и вдруг Xbox 360 стал недооцененным крепким продуктом, а PS3 – черт знает чем, которое расходится только на славе PS2. Настроения против Sony поднялись волной, а ненависть к Xbox спала. Если учесть ситуацию до этого момента, перемены были просто чудесными. Я уже не стал вливаться, мне стало гадко от войны, я посмотрел со стороны и увидел странную истину. Sony и Microsoft. Xbox и PS.

1. Как правильно кто-то заметил у вас в редакции, цена на Xbox + стоимость подписки на Xbox Live! стоит дороже PS3 (Это кто это у нас такое ляпнул? – *Прим.ред.*). Но все говорят, что приставка от Sony грабительски дороже!

2. Когда Enchanted Arms (не буду мучить Caps Lock) перестала быть эксклюзивом X360, все сказали – о, щедрость! Когда Assassin's Creed и Virtua Vighter 5 сделали то же самое, только перешли с другой стороны, – все заговорили о неправильной политике Sony, которая будет стоить ей большого.

3. Все говорят о супер-dashboard'е в Xbox 360, а в обзоре интерфейса PS3 от другого журнала указывалась большая комфортность и удобство. В вашем обзоре говорилось то же самое, но все об этом в СМИ молчат.

Вывод, товарищи консоли манипулируют СМИ! Мы видим холодную войну, «a cold war fought with information and espionage». Во время событий, описываемых во вступлении, Sony грамотно сыграла СМИ, заставив всех думать, что Xbox – хуже. На меня сработало. А сейчас СМИ все наповал говорят о PS3. Всюду масса заголовков о PS3, и не важно, что говорят. Примеры от вас же – «Sixaxis на помойку» «Sony теряет эксклюзив», «PS опять отложат». А статья про Xbox, где рассказывается, как на Microsoft подали в суд (чем не негатив?) подана максимально кратко и без эмоций. Microsoft сыграли СМИ и переиграли Sony… Что скажете о моем выводе?

P.S. Так, для дополнительной информации: я в войне консолей поддерживаю нейтралитет. Все три консоли хороши, но покупать буду PS3 как большой поклонник MGS, DMC и FF. И кто-то из СМИ-волны сказал в негативном оттенке, «кто-то купит PS3 из-за новых Final Fantasy и Devil May Cry, вместо более достойного Xbox 360». Пардон, а все чем же иначе смысл ИГРОВОЙ приставки?

Павел Ш
г. Калининград

ЗОНТ *Есть такая замечательная вещь, которая называется репутация. Её невозможно заработать в одно мгновение, в один день или один месяц, но и на то, чтобы её потерять, уходят годы ошибок и оплошностей. Если у компании хорошая репутация, то несложно увидеть действие эффекта, открытого ещё в вузах, – «зачётка играет на студента». Если вы сдаете полсессии на отлично, то на последних экзаменах преподаватели относятся к вам гораздо лучше. Не нужно обвинять нас в предвзятости, но мы – те же преподаватели. Вспомните запуск Xbox 360: весь мир, и мы в том числе, критиковали Microsoft за то, что компания фактически отправила на свалку первый Xbox, провела не лучший «глобальный запуск», а первые игры для Xbox 360 не вызывали диких восторгов. Но в прошедшем 2006-м году Microsoft действовала очень грамотно, практически не допускала ошибок, и реакция публики стала куда более доброжелательной. А если на компанию, которая всё делает правильно, вдруг подают в суд, то это дело житейское – она, скорее всего, блистательно выиграет процесс. И, напротив, Sony, бывшая безоговорочным лидером, сдает позиции, проигрывает «дело вибромоторчиков» и теряет очки. Внезапно выяснилось, что неидеальный, но все-таки глобальный запуск Xbox 360 был куда более удачным, чем полный провал Sony с европейской премьерой PlayStation 3. Отсюда и настороженное отношение: если компания, которая совершила десять ошибок, вдруг совершает одиннадцатую, то это уже повод не сочувствовать и переживать, а только посмеяться. И хотя холодная война шпионов и разведчиков, определенно, существует, я бы не сказал, что кто-то кем-то манипулирует. Этот круг замкнут: действия компаний влияют на общественное мнение, а общественное мнение – на действия компаний. P.S. Кстати, кто сказал, что в Xbox 360 хороший dashboard (системное меню)? Я не знаю ни одного человека, который бы не хотел его улучшить.*

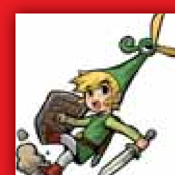
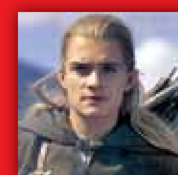
SMS–БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

В битве сойдутся два эпических персонажа, великих воина, придуманных двумя гениями – Дж. Р. Р. Толкиеном и Сигеру Миямото. Это Линк из The Legend of Zelda и Леголас из «Властелина колец». Кто из них круче – решать вам!

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

Линк или Леголас

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 4(229)

В великой ролевой SMS-битве The Elder Scrolls IV: Oblivion побеждает «Готику 3», чем лишний раз доказывает народную любовь к грандиозному творению Bethesda Softworks.



Привет, «СИ». О, ужас! Купил Xbox 360, а на жесткий диск нельзя записывать игры. Зачем он мне тогда? Может, у меня такая версия?
Нет, такая версия у всех. Xbox 360 действительно не умеет копировать игры с DVD на жесткий диск. Но вы, простите, играть или копировать собирались? Если копировать, купите лучше DVD-привод для PC. Он DVD на жёсткий диск точно копирует. Мы проверяли. А на HDD Xbox 360 копируется скачиваемый контент с Live Marketplace, личная музыка с Audio CD, сэйвы и всё такое прочее.

Телевизор у нас дома обычный, но вот у папы есть отличный 19" CRT-монитор! Xbox 360 мы к нему уже подключили (спасибо Биллу за специальный VGA-шнур)! Хотим со временем купить PS3, чтобы играть в FF, MGS, DMC, GT, RE и другие эксклюзивы. Вопрос: сможем ли мы столь же успешно подключить ее к нашему лучевому монитору?
На сегодняшний день ни Sony, ни сторонние производители не выпускают VGA-кабелей для PS3. Это, конечно, не означает, что их не будет в принципе. Но сейчас нет. И – да: Resident Evil 5 уже не эксклюзив.

Правда, что на PC есть какой-то симулятор нефтяного магната?
На PC есть симуляторы любых магнатов. Что касается нефтяных, то можем предложить Oil Tycoon и Oil Tycoon 2. Последний издан в России компанией «Акелла», да так и называется – «Нефтяной магнат 2».

Скажите, пожалуйста, сколько серий в аниме «7 самураев», и реально ли достать где-нибудь фильм «Семь самураев»? Заранее большое спасибо.
В аниме «7 самураев» двадцать шесть серий. Что же касается фильма «Семь самураев» режиссера Акиры Куросавы, то он входит в сокровищницу не только японского, но и мирового кинематографа и постоянно переиздается на DVD. Его несложно найти в обычных видеомагазинах или, в случае неудачи, заказать из Сети. Например, с http://www.ozon.ru.

Я слышал, Full Auto выйдет на PC. Правда?
Нет, это просто слухи. Full Auto остается эксклюзивом для Xbox 360, а сиквел Full Auto 2: Battlelines разрабатывается исключительно для PlayStation 3 и PlayStation Portable.

Здравствуйте! Что-нибудь нового слышно о Resident Evil 5 и так называемой Resident Evil: Umbrella Chronicles?
Почти ничего. Resident Evil 5 остается загадкой и, по слухам, может не выйти даже в 2007 году. Umbrella Chronicles – эксклюзив для Wii, который, опять же по слухам, будет использовать какие-то материалы из прошлых игр сериала для GameCube. Как только появится что-то конкретное, мы обязательно известим.

Можно ли подключить джойстик от Xbox 360 к PC и поиграть, например, в Splinter Cell Double Agent?
Да, можно. Проводные контроллеры от Xbox 360 свободно подключаются к USB-разъему PC, а Windows автоматически скачивает драйвер с сервиса Windows Update. Стоит также заметить, что беспроводные контроллеры от Xbox 360 к PC подключить нельзя.

Здравствуй, «СИ». Пишу вам, чтобы узнать, сколько сейчас существует сериалов и фильмов «Призрак в доспехе».
К оригинальной сюжетной линии принадлежат всего два полнометражных фильма: Ghost in the Shell, снятый Мамору Осии в 1995 году, и продолжение Ghost in the Shell 2: Innocence («Призрак в доспехе 2: Невинность»). Кроме этого, в рамках линейки Ghost in the Shell: Stand Alone Complex был снят телесериал на 52 серии, две OVA (The Laughing Man и Individual Eleven) и полнометражный фильм Solid State Society.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Отборочный тур конкурса состоит из **трех этапов**. На этом развороте ты найдешь вопросы третьего этапа. Результаты отборочного тура будут опубликованы в **№6'2007**.
Десять победителей отборочного конкурса отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. Победитель получится уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**.

ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

ТРЕТИЙ ЭТАП

СТРАНА ИГР



Другим участникам финальной игры
достанутся ценные призы:
- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

ГДЕ ИСКАТЬ ОТВЕТЫ
Участвовать в конкурсе может **каждый читатель**! Для этого совсем не обязательно быть матерым геймером – **достаточно базовых знаний, смекалки и немного везения**. Все вопросы конкурса посвящены компании **Electronic Arts** и ее играм. Если ты не знаешь ответов на некоторые вопросы, **не отчаивайся**! Нужную информацию всегда можно найти в старых номерах **нашего журнала** или в Интернете (например, на сайте **www.gameland.ru**).

КАК ПИСАТЬ
Укажи в теме письма или на конверте название конкурса – «Конкурс EA. Третий этап».

В самом письме должны быть **следующие данные**:
- фамилия и имя
- возраст
- полный почтовый адрес и электронная почта (если есть)
- ответы на вопросы

НЕ УПУСТИ СВОЙ ШАНС!



* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.

КУДА ПИСАТЬ
Письма присылай на электронный ящик **eacontest03@gameland.ru** или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр».

Ответы принимаются до 21 ФЕВРАЛЯ!

ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ





ВОПРОСЫ

Вопросы третьего этапа конкурса сгруппированы по сложности. Первая группа – **самые простые вопросы**. За ответ на каждый из них ты получишь по **одному баллу**. Вторая группа – **более сложные вопросы**. Цена правильного ответа – **три балла**. Третья, самая малочисленная группа, – **вопросы повышенной сложности**. Ответить на них с ходу у тебя вряд ли получится. Зато, найдя нужную информацию, ты получишь по **пять баллов** за каждый верный ответ!

1-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

1 балл

1) О какой войне рассказывают игры серии Medal of Honor?
- Первой мировой
- Второй мировой
- Войне в Афганистане

2) В каком году вышло дополнение Command & Conquer: Red Alert 2 – Yuri's Revenge?
- 2000
- 2001
- 2002

3) Одна из этих игр не является проектом EA. Какая именно?
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- The Godfather
- Faces of War

4) В разработке игр серии Black & White компания EA выступала в качестве:
- Издателя
- Разработчика
- Издателя и разработчика

5) В 2006 году EA выпустила футбольный менеджер. Как он назывался?
- Football Manager 07
- FIFA Manager 07
- UEFA Manager 07

3 балла

6) На каком движке создается шутер Crysis?
- CryEngine
- CryEngine 2
- Far Cry Engine

7) Какой актер исполнит роль Кейна в Command & Conquer 3: Tiberium Wars?
- Джонни Депп (Johnny Depp)
- Джош Холлоуэй (Josh Holloway)
- Джо Кукан (Joe Kukan)

8) Какой гейм-дизайнер разрабатывает Spore?
- Питер Молине (Peter Molyneux)
- Уилл Райт (Will Wright)
- Сид Мейер (Sid Meier)

5 баллов

9) В 2006 году EA приобрела компанию Mythic Entertainment. Над какой игрой сейчас работает эта студия?
- Warhammer Online: Age of Reckoning
- The Sims 2 Online
- Need for Speed Online

10) Сервера одной из этих онлайновых игр EA прекратили работу в 2003 году. Какой именно?
- Ultima Online
- The Sims Online
- Motor City Online

Список победителей отборочного тура, которые отправятся на супер-финал в Москву, будет опубликован в №6'2007

Результаты конкурса и подробности о проведении финала ты также можешь узнать на нашем сайте **www.gameland.ru/EA**

Для тех, кто не в курсе...

Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, NHL, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 7 февраля

Тысяча лет войны, бессмысленной и беспощадной. Килотонны искореженного металла и карты размером с небольшое европейское государство. Лучшая стратегическая игра E3 2006, смелый дизайнерский эксперимент баловня судьбы Криса Тейлора и его Gas Powered Games, «духовный наследник» лучшей RTS всех времен и народов с участием человекоподобных боевых шагающих роботов: все это Supreme Commander.



Supreme Commander

В РАЗРАБОТКЕ

СМЕРТЬ ШПИОНАМ (PC)

Ни много ни мало, первый отечественный stealth-action. Похождения отважного диверсанта в немецком тылу.



СПЕЦ

WINDOWS VISTA

По расчетам Microsoft, очень скоро эта операционная система будет стоять на всех новых компьютерах. Наше расследование.

ИНТЕРВЬЮ

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ ИТОГИ ГОДА

По сложившейся традиции, перед раздачей наград по жанрам мы рассказываем, что интересного произошло в индустрии.



ОБЗОР

FIRST EAGLES THE GREAT AIR WAR 1918 (PC)

Редчайший зверь – авиасимулятор про Первую мировую.



ОБЗОР

ARMED ASSAULT (PC)

Идейное продолжение Operation: Flashpoint



ОБЗОР

ХРОНИКИ ТАРРА: ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД (PC)

Весьма достойный российский космосимулятор.



ОБЗОР

COOKING MAMA (DS)

Суп из топора? Как стилусом по тачскрину тыкнуть!



ОБЗОР

BATEN KAITOS ORIGINS (GC)

Последняя RPG для GameCube?



ХИТ?!

BLUE DRAGON (XBOX 360)

Не Dragon Quest'ом единым...



ОБЗОР

CANIS CANEM EDIT (PS2)

Чему Rockstar Games учат наших детей?



ОБЗОР

SAINTS ROW (XBOX 360)

GTA-клоны нынче не редкость. Но чтоб хорошие?!



СПЕЦ

SNK: ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

Спасет ли компанию Май Сирануй?



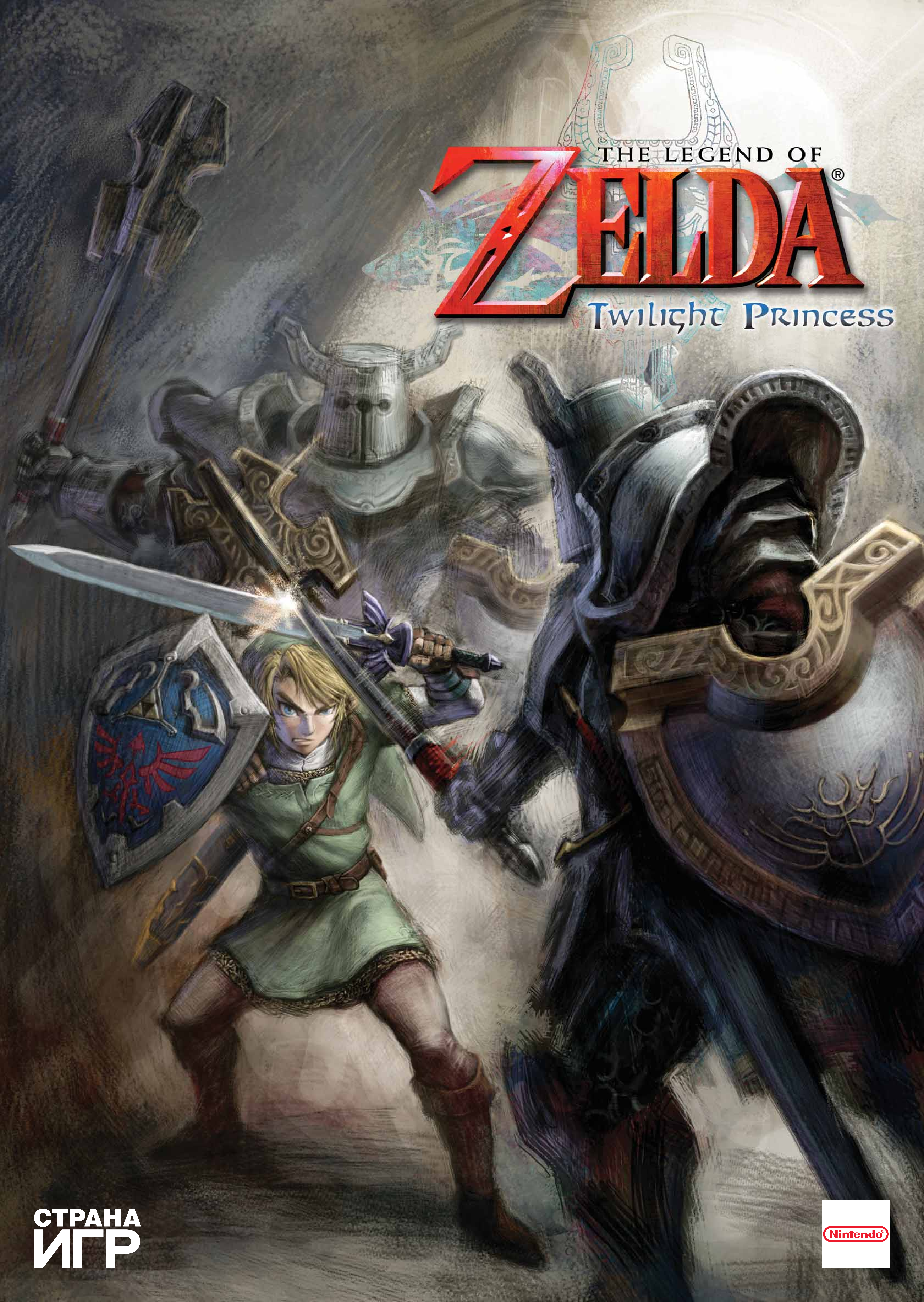

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
5040 р.
NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack
5600 р.
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
14560 р.
PSP (EURO) BASE
7000 р.
Game Boy Micro (розовый)
3220 р.
Nintendo DS Dualscreen
4200 р.
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
Diablo Action Figure
Necromancer
1120 р.
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы


Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!
ИГРЫ@mail.ru®
Ежедневно на Games.Mail.Ru:
Рецензии на последние игры
Видеообзоры
Новости игрового мира
Скриншоты, дополнения, демо-версии
Общение в форумах и блогах
Любимые on-line игры
И многое другое

ÆÓÐÍÀË Î ËÓ×ØÈÕ ÊÎÌÏÜÞÒÅÐÍÛÕ È ÂÈÄÅÎÈÃÐÀÕ

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS | BULLET WITCH | MEDIEVAL 2: TOTAL WAR | ENCHANTED ARMS | VIVA PINATA | RAINBOW SIX: VEGAS

02#227 | ЯНВАРЬ | 2007


THE LEGEND OF
ZELDA®
Twilight Princess
СТРАНА
ИГР
Nintendo®


Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
БОЖЬЯ ИСКРА
www.oper.ru
1С
ФИРМА "1С"
Gaijin
entertainment
Официальный сайт игры: www.bk.games.1c.ru
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
СТРАНА
ИГР